

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN**  
**BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN**  
**KEBUDAYAAN (BPMRPK) YOGYAKARTA**



**Disusun oleh :**  
**Diany Roesma Pertiwi**  
**13105241048**

**PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU**  
**PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan. Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : **Diany Roesma Pertiwi**

NIM : **13105241048**

Telah melaksanakan kegiatan PPL di BPMRPK pada tanggal 15 Juli sampai 15 September 2016. Sebagai pertanggungjawaban telah disusun laporan individu PPL Semester Khusus Tahun 2016.

Yogyakarta, 21 September 2016

Mahasiswa Pelaksana PPL

  
**Diany Roesma Pertiwi**

**NIM. 13105241048**

Mengetahui,

Pembimbing I PPL BPMRPK

Pembimbing II PPL BPMRPK



**Sapar, M.Pd**

**NIP. 1971012 200604 1 002**



**Ibnu Hidayat, S.Sos**

**NIP. 1979101 200501 1 002**

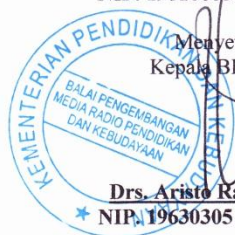
Dosen Pembimbing Lapangan  
PPL UNY,



**Deni Hardianto, M.Pd**

**NIP. 19810605 200501 1 003**

Menyetujui,  
Kepala BPMRPK



  
**Drs. Aristo Rahadi, M.Pd**

**\* NIP. 19630305 199203 1 003**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan yang diselenggarakan pada 15 Juli sampai 15 September 2016 di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK).

Tak lupa penulis ucapkan terima kasih atas arahan dan bimbingan yang telah diberikan baik moril, mareri, maupun tenaga kepada :

1. Segenap pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta dan Kepala LPPMP UNY yang telah mengkoordinir PPL tahun 2016
2. Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku kepala BPMRPK Yogyakarta
3. Sapar, M.Pd dan Ibnu Hidayat, S.Sos selaku pembimbing PPL
4. Deni Hardianto M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL
5. Staff dan karyawan BPMRPK Yogyakarta
6. Teman-teman tim PPL BPMRPK atas kerjasama dan kebersamaan yang telah tercipta.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Penyusunan laporan ini berdasarkan pada hasil observasi lapangan dan data yang telah terkumpul selama pelaksanaan PPL. Diharapkan adanya laporan ini dapat memberikan pembelajaran dan menambah pengetahuan bagi penulis.

Demikian laporan pelaksanaan PPL ini disusun, semoga dapat bermanfaat dan sesuai dengan ketentuan pihak LPPMP UNY sebagai penyelenggara PPL 2016.

Yogyakarta, 21 September 2016

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
ABSTRAK .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Analisis Situasi .....	1
B. Perumusan Program Kerja PPL .....	4
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL .....	7
A. Persiapan .....	7
B. Pelaksanaan Program .....	17
C. Analisis Hasil dan Refleksi .....	31
BAB III PENUTUP .....	45
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46
LAMPIRAN .....	47

**ABSTRAK**  
**PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**  
**BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN**  
**KEBUDAYAAN**

Disusun oleh : Diany Roesma Pertiwi

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta sebagai sarana mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah. PPL juga dapat dijadikan wadah untuk mempelajari dan menambah pengetahuan serta pengalaman sesuai dengan kompetensi mahasiswa sebelum benar-benar terjun ke dunia kerja.

Salah satu lembaga yang sesuai dengan kompetensi mahasiswa Teknologi Pendidikan adalah BPRMPK Yogyakarta. Pelaksanaan PPL selama dua bulan di BPMRPK menghasilkan beberapa program kerja kelompok dan individu antara lain, semarak 17 Agustus, Seminar Nasional Media Pembelajaran Pendidikan Usia Dini, evaluasi media audio, dan penulisan naskah program audio. Evaluasi media audio dilakukan dengan melakukan validasi media dan materi (*content*) terhadap media audio terkait.

Dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera layak digunakan. penulisan naskah juga salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan, sehingga dalam PPL ini mahasiswa menghasilkan satu naskah program audio untuk diproduksi oleh TIM PPL. Selain melaksanakan program kerja kelompok dan individu, mahasiswa juga mendapat banyak pengalaman dan pengetahuan baru terkait perancangan dan pengembangan media audio pembelajaran ketika berada di lembaga.

Kata kunci : *BPMRPK, Media Audio, evaluasi, naskah media*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Situasi**

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) berdiri tanggal 11 September 1980 berdasarkan Kepmendikbud Nomor 222g/O/1980 dengan nama BPMR Yogyakarta (Balai Produksi Media Radio). Sejak tanggal 18 Juli 2003 berdasarkan Kepmendiknas Nomor 103/O/2003 bertambah fungsi menjadi BPMR Yogyakarta (Balai Pengembangan Media Radio). Pada tanggal 17 April 2012 berdasarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2012 berubah nama menjadi BPMRP (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan). Dan berdasarkan Permendikbud No. 72 tanggal 7 Januari 2016 berubah nama menjadi BPMRPK (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan).

Ada beberapa wacana tentang kelembagaan BPMRPK yang muncul dan dibangun selama proses RBI. Wacana yang dimaksud terkait dengan eksistensi BPMRPK sebagai salah satu dari 3 unit pelaksana teknis balai pengembangan media, yaitu Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan di Yogyakarta, Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan di Surabaya, dan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan di Semarang di bawah Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan (PUSTEKKOM).

#### **1. Kondisi Fisik Lembaga**

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan menempati area seluas 990m<sup>2</sup> yang dilengkapi oleh berbagai sarana prasarana untuk menunjang kegiatan-kegiatan di BPMRPK. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain :

a. Ruang rapat

Dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan rapat. Fasilitas yang tersedia antara lain : multimedia, AC, dan *sound system*.

b. Ruang TU

Ruang untuk urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketatalaksanaan, keuangan, kearsipan, barang milik negara, dan kerumahtanggaan BPMRPK.

c. Ruang Seksi Perancangan Model

Ruang untuk perancangan serta fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media audio dan radio untuk pendidikan.

d. Ruang Seksi Produksi Model

Ruang untuk pembuatan model media audio dan radio untuk pendidikan serta pengelolaan sarana dan peralatan media audio dan radio untuk pendidikan.

e. Ruang studio siaran

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan ini mempunyai studio siaran yang terletak dilantai atas. Studio siaran ini digunakan untuk siaran radio edukasi yang dikelola oleh BPMRPK

f. Ruang editing

Digunakan untuk proses editing program-program media audio dan radio yang sebelumnya telah direkam.

g. Studio rekaman

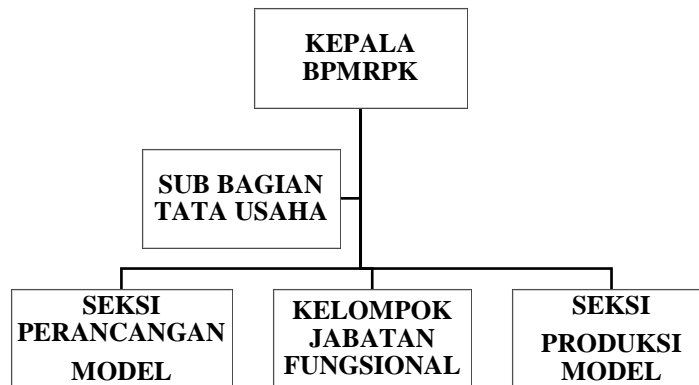
Ruang studio rekaman digunakan untuk proses rekaman program-program media audio dan radio pendidikan milik BPMRPK. Dalam studio rekaman terdapat beberapa fasilitas penunjang antara lain *mixer desk*, digital audio editing, *master cassette* / audio CD *duplicator*

h. Mushola

Untuk mendukung kegiatan keagamaan bagi karyawan BPMRPK

**2. Kondisi Non Fisik Lembaga**

**a. Struktur Organisasi**



Gambar 1. Struktur organisasi BPMRPK

1. Sub Bagian Tata Usaha BPMRPK mempunyai tugas melakukan urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketatalaksanaan, keuangan, kearsipan, barang milik negara, dan kerumahtanggaan BPMRPK.
2. Seksi Perencanaan Model BPMRPK mempunyai tugas melakukan perancangan serta fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media audio dan radio untuk pendidikan.
3. Seksi Produksi Model BPMRPK mempunyai tugas melakukan pembuatan model media audio dan radio untuk pendidikan serta pengelolaan sarana dan peralatan media audio dan radio untuk pendidikan.



**b. Tugas**

Melaksanakan pengembangan media audio dan radio untuk pendidikan

**c. Fungsi**

- 1) Perancangan model media audio dan radio untuk pendidikan.
- 2) Pembuatan model media audio dan radio untuk pendidikan.
- 3) Pengelolaan sarana dan peralatan media audio dan radio.
- 4) Fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media audio dan radio untuk pendidikan.
- 5) Pelaksanaan urusan ketatausahaan Balai.

**d. Visi**

Terwujudnya layanan prima pendidikan melalui pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis media audio dan radio

**e. Misi**

- 1) Memproduksi media audio dan radio guna meningkatkan ketersediaan bahan ajar untuk pendidikan
- 2) Menyelenggarakan siaran radio pendidikan untuk melayani peserta didik di daerah yang sulit terjangkau oleh pelayanan pendidikan konvensional
- 3) Mengembangkan model media audio pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan
- 4) Merancang model media audio dan radio dengan format khusus sesuai karakteristik siswa berkebutuhan khusus
- 5) Mengelola sarana prasarana dan bahan media audio dan radio untuk memastikan sasaran didik dapat memanfaatkan program media audio dan radio untuk pendidikan

## **B. Perumusan Program Kerja PPL**

Berdasarkan analisis situasi, maka dapat dirumuskan beberapa program kerja yang dilaksanakan selama pelaksanaan PPL terhitung mulai tanggal 15 Juli sampai 15 September 2016. Program-program tersebut terdiri dari program kerja kelompok, program individu, dan program tambahan. Berikut adalah program kerja kelompok dan individu yang direncanakan :

### **1. Program individu**

**Tabel 1. Rancangan Program Kerja Individu PPL UNY 2016**

<b>No</b>	<b>Nama Program</b>	<b>Diskripsi dan Tujuan Kegiatan</b>
1.	Evaluasi program media audio milik BPMRPK dengan format sajian cerita dan nyanyian	Program kerja evaluasi media audio dimaksudkan untuk mengukur keefektifan dan keefisienan media audio format sajian cerita dan nyanyian milik BPMRPK
2.	Penulisan naskah media audio tim PPL (Program Kerja Individu berbasis kelompok)	Penulisan naskah media audio merupakan salah satu rangkaian program kerja individu berbasis kelompok nantinya dimaksudkan untuk menghasilkan satu produk audio.

## 2. Program Kelompok

**Tabel 2. Rancangan Program Kerja Kelompok PPL UNY 2016**

No	Nama Program	Diskripsi dan Tujuan Kegiatan	Penanggung Jawab
1.	Semarak HUT RI ke-71	Semarak HUT RI ke-71 dilaksanakan dengan melakukan beberapa lomba sebagai wadah untuk menyambut dan memeriahkan hari kemerdekaan RI ke-71. Kegiatan ini bertujuan untuk mempererat tali silaturahmi antar-pegawai BPMRPK, sebagai hiburan, dan meningkatkan rasa nasionalisme dalam kegiatan positif.	TIM PPL
2.	Seminar Pemanfaatan Media Audio dalam Pembelajaran PAUD	Seminar pemanfaatan media audio pembelajaran diselenggarakan pada tanggal 28 Agustus 2016 dengan menghadirkan 2 narasumber dengan target sasaran guru PAUD sebanyak 100 peserta. Seminar ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan pengetahuan guru sekaligus memperkenalkan lembaga dan produk-produk BPMRPK	TIM PPL

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

#### **A. Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan dengan kegiatan observasi di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan. Observasi bertujuan untuk mengetahui apa saja yang perlu ditambah, diperbaiki, dan dimanfaatkan dalam proses pelaksanaan PPL. Setelah observasi, diperoleh berbagai data yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk menentukan program kerja. Berikut adalah rincian program kerja dalam pelaksanaan PPL :

##### **1. Program Kerja Individu**

###### **a. Evaluasi program media audio milik BPMRPK dengan format sajian cerita dan nyanyian**

- 1) Menyusun proposal kegiatan
- 2) Menyusun instrumen validasi
- 3) Validasi ahli media dan ahli materi
- 4) Mengolah data
- 5) Menyusun laporan

##### **2. Program Kerja Individu Berbasis Kelompok**

###### **a. Penulisan Naskah Program Audio tim PPL**

- 1) Menyusun identitas program dari analisis kebutuhan yang telah didapat.
- 2) Menyusun GBIM, *treatment*, dan *full script* media audio tim PPL

##### **3. Program Tambahan**

###### **a. Review Media Audio milik BPMRPK**

- 1) Mendengarkan 30 program audio model MAPK

- 2) Menentukan identitas program dan ringkasan program audio milik BPMRPK

**b. Upacara peringatan HUT RI ke-71**

Bertugas sebagai petugas upacara bendera untuk memperingati HUT RI ke-71

**4. Program Kelompok**

**a. Semarak HUT RI**

Latihan dan pelaksanaan

**b. Seminar Pemanfaatan media audio**

- 1) Persiapan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Evaluasi dan tindak lanjut

**c. Seminar evaluasi media audio**

- 1) Persiapan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Evaluasi dan tindak lanjut

**B. Pelaksanaan Program**

Praktek Pengalaman Lapangan dilaksanakan selama dua bulan, mulai tanggal 15 Juli – 15 September 2016. Berikut adalah hasil pelaksanaan program kerja individu PPL di BPMRPK :

**1. Program kerja individu**

**a. Evaluasi program media audio milik BPMRPK dengan format sajian cerita dan nyanyian**

Dalam pelaksanaannya, program kerja individu evaluasi media audio milik BPMRPK dengan format sajian cerita dan nyanyian berganti menjadi “Evaluasi Media Audio Model AKSI berjudul Kisah Hati Kera”

**Tabel 2.1 Program evaluasi media audio model AKSI**

<b>Deskripsi</b>	<b>Keterangan</b>
Nama kegiatan	Evaluasi Media Audio Model AKSI berjudul Kisah Hati Kera
Sasaran	Media Audio model AKSI berjudul “Kisah Hati Kera”
Penanggung jawab	Diany Roesma Pertiwi
Tujuan program	Mengukur tingkat kelayakan program audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera ditinjau dari ahli media dan ahli materi.
Manfaat program	Dapat mengetahui tingkat kelayakan media audio milik BPMRPK
Tempat kegiatan	BPMRPK dan Kampus UNY
Dana terpakai	Rp 30.000,00
Langkah pelaksanaan	a. Membuat proposal kegiatan b. Merancang instrumen validasi c. Menghubungi ahli media dan ahli materi d. Mengolah data e. Membuat laporan
Waktu pelaksanaan	24 Juli – 28 Juli 2016 12 Agustus – 14 September 2016
Faktor pendukung	Program Media audio model AKSI yang terdapat di BPMRPK
Faktor penghambat	Evaluasi media audio dengan format sajian cerita dan nanyian, yang berorientasi untuk evaluasi pemanfaatan tidak jadi dilaksanakan dan diganti menjadi evaluasi media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera, karena : Keterbatasan waktu

	Kebingungan antara pelaksanaan evaluasi pemanfaatan atau evaluasi media
Solusi	Program kerja yang semula fokus pada evaluasi pemanfaatan kemudian diubah mejadi evaluasi media dari segi konten dan media
Hasil	Laporan evaluasi media model AKSI “Kisah Hati Kera”

#### b. Penulisan naskah media audio TIM PPL

Sebagai hasil akhir berupa produk media audio, tim PPL UNY membuat program kerja individu berbasis kelompok yaitu memproduksi media audio. Setiap tahapan dilaksanakan oleh mahasiswa secara individu namun tetap berkaitan secara kelompok. Penulis bertanggungjawab melaksanakan program kerja di tahap penulisan naskah. Setelah melalui tahap analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah penulisan naskah.

**Tabel 2.2 Program penulisan naskah audio**

Deskripsi	Keterangan
Nama kegiatan	Penulisan naskah media audio tim PPL
Sasaran	Mahasiswa PPL
Penanggung jawab	Diany Roesma Pertiwi
Tujuan program	Untuk menghasilkan naskah program media audio yang nantinya dapat digunakan untuk mempermudah proses rekaman tim PPL
Manfaat program	Naskah dapat mempermudah proses pelaksanaan rekaman
Tempat kegiatan	BPMRPK
Dana terpakai	Rp 20.000,00

Langkah pelaksanaan	a. Merancang identitas program b. Merancang sinopsis c. Merancang stratment d. Menulis <i>full script</i>
Waktu pelaksanaan	26 Juli – 3 Agustus 2016
Faktor pendukung	Analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan sebelumnya mempermudah penentuan tema dan model cerita.
Faktor penghambat	Penentuan ide cerita agar sesuai dengan kurikulum sasaran (PAUD)
Solusi	Dilaksanakan validasi naskah media audio

## 2. Program kerja individu tambahan

### a. Review media audio milik BPMRPK

Mereview 29 program media milik BPMRPK model MAPK terbitan tahun 2008 dengan format identitas program dan ringkasan.

**Tabel 2.3 Program review media audio**

Deskripsi	Keterangan
Nama kegiatan	Review program audio milik BPMRPK
Peran mahasiswa	Pelaksana
Penanggung jawab	Diany Roesma Pertiwi
Tujuan program	Program tambahan review media audio ini bertujuan sebagai sarana bagi mahasiswa untuk mengenal dan mengetahui program-program media audio milik BPMRPK
Manfaat program	Mahasiswa mengenal isi dan karakteristik program milik BPMRPK
Tempat kegiatan	BPMRPK
Dana terpakai	-



Langkah pelaksanaan	Mendengarkan program audio milik BPMRPK Menentukan identitas program dan sinopsis
Waktu pelaksanaan	19 Juli – 9 Agustus 2016
Faktor pendukung	Program audio yang telah diberikan kepada mahasiswa PPL
Faktor penghambat	Kesulitan menemukan kompetensi dasar dan indikator dari program audio, karena terkadang materi yang terkandung di dalam program tidak disebutkan dengan jelas
Solusi	Mempelajari kurikulum SMP, sesuai dengan program audio yang didengar

**b. Petugas upacara memperingati HUT RI ke-71**

**Tabel 2.4 Program upacara peringatan HUT RI**

<b>Deskripsi</b>	<b>Keterangan</b>
Nama kegiatan	Bertugas sebagai petugas upacara peringatan HUT RI ke 71
Peran mahasiswa	Peserta dan pelaksana
Penanggung jawab	Mahasiswa
Tujuan program	Program tambahan ini dimaksudkan sebagai salah satu bentuk partisipasi mahasiswa PPL dalam upacara peringatan HUT RI ke 71 di lembaga
Manfaat program	Mahasiswa dapat mengasah kemampuan sekaligus meningkatkan disiplin
Tempat kegiatan	BPMRPK
Dana terpakai	-
Langkah pelaksanaan	Latihan upacara dan pelaksanaan pada upacara kemerdekaan RI
Waktu pelaksanaan	14, 15, dan 17 Agustus 2016

Faktor pendukung	Dukungan dan kerjasama dari lembaga dan staf-staf BPMRPK
Faktor penghambat	Tidak semua mahasiswa memahami baris berbaris dengan baik, sehingga proses latihan memakan waktu yang sedikit lama
Solusi	Latihan selama 3 kali dengan serius

**c. Pelatihan Penyusunan Desain dan Instrumen**

**Tabel 2.5 Program upacara peringatan HUT RI**

<b>Dekripsi</b>	<b>Keterangan</b>
Nama kegiatan	Pelatihan penyusunan desain dan instrumen
Peran mahasiswa	Peserta
Penanggung jawab	BPMRPK
Tujuan program	Pelatihan penyusunan desain dan instrumen bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pegawai BPMRPK dan guru TK dalam menyusun instrumen
Manfaat program	Mengetahui bagaimana proses penyusunan desain dan instrumen sebagai sarana bimtek sebelum melakukan uji coba lapangan
Tempat kegiatan	Hotel New Saphir Yogyakarta
Dana terpakai	-
Langkah pelaksanaan	Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari, setiap harinya diikuti oleh 2 mahasiswa PPL secara bergantian. Dalam pelatihan ini,
Waktu pelaksanaan	20 - 22 Juli 2016
Faktor pendukung	Dukungan lembaga bagi mahasiswa PPL untuk mengikuti kegiatan ini.

Faktor penghambat	Mahasiswa PPL yang mengikuti workshop selama tiga hari berbeda-beda. sehingga dibutuhkan komunikasi antar mahasiswa agar mengetahui materi apa yang telah dibahas di hari kemarin.
Solusi	Terjalin komunikasi yang baik antar mahasiswa untuk mengetahui agenda apa saja yang telah dilaksanakan

**d. Menjadi pengisi suara dalam program audio pembelajaran**

**Tabel 2.6 Program produksi media audio**

<b>Deskripsi</b>	<b>Keterangan</b>
Nama kegiatan	Mengisi suara dalam proses rekaman media audio
Peran mahasiswa	Pelaksana
Penanggung jawab	Mahasiswa PPL
Tujuan program	Menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam proses rekaman media audio
Manfaat program	Mahasiswa mengetahui proses-proses pelaksanaan rekaman dalam produksi media audio
Tempat kegiatan	Ruang rekaman BPMRPK
Dana terpakai	-
Langkah pelaksanaan	Mempelajari naskah media audio kemudian melakukan proses rekaman
Waktu pelaksanaan	20 - 22 Juli 2016
Faktor pendukung	Dukungan lembaga bagi mahasiswa PPL untuk mengikuti kegiatan ini.
Faktor penghambat	-

#### **4. Program kerja kelompok**

##### **a. Semarak 17 Agustus 2016**

Semarak 17 agustus merupakan salah satu upaya untuk ikut memeriahkan dan memperingati hari kemerdekaan RI ke-71. Dikarenakan kondisi dan situasi yang tidak memungkinkan, pelaksanaan lomba dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2016 dengan jenis lomba yaitu lomba memasak dengan bahan utama mie instan.

Melalui program kerja semarak 17 Agustus ini, mahasiswa belajar bahwa perencanaan jenis lomba dan waktu pelaksanaan harus dipersiapkan dengan matang agar tidak menimbulkan kebingungan dalam prosesnya. Kegiatan yang berlangsung dari pukul 13.00 hingga pukul 15.00 ini berjalan dengan lancar dan meriah, terlebih saat pengumuman pemenang dan pembagian hadiah. Selain itu, mahasiswa berharap tujuan pelaksanaan program ini diharapkan dapat tersampaikan.

##### **b. Seminar Nasional Media pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini**

Seminar nasional Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan pada hari senin 5 September 2016/ Berlangsung pukul 08.00 hingga pukul 12.00 di ruang Abdullah Sigit FIP UNY dengan menghadirkan tiga pembicara yaitu Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku BPMRPK, Nur Cholimah, M.Pd selaku dosen PAUD UNY, dan Nuwu Ningsih, M.Pd selaku kepala TK Pedagogia. Seminar diikuti oleh guru PAUD, pegawai BPMRPK, dan mahasiswa baru Teknologi Pendidikan. Melalui program kerja ini, diharapkan tujuan untuk dapat lebih mengenalkan BPMRPK dan semua tentang media pembelajaran dalam pembelajaran anak usia dini dapat tercapai.

Dalam pelaksanaan program kerja kelompok PPL, penulis bertanggungjawab sebagai sekretaris acara. Bertugas mengurus proposal, surat-surat, dan berbagai administrasi yang berkaitan dengan pelaksanaan seminar. Selama proses penentuan ide, pematangan, perencanaan, dan pelaksanaan, banyak sekali pelajaran yang bisa diambil, salah satunya antara lain administrasi seminar yang harus dikerjakan dengan teliti agar tidak terjadi kesalahan.

### **C. Analisis Hasil dan Refleksi**

#### **1. Program kerja individu**

##### **a) Evaluasi Media Audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera**

Program kerja evaluasi media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera ini merupakan program kerja yang sebelumnya fokus pada evaluasi pemanfaatan media audio dengan format sajian cerita dan nyanyian namun kemudian diubah menjadi evaluasi produk media audio. Waktu pelaksanaan program kerja sedikit berubah dari yang telah direncanakan mengingat beberapa tambahan program kerja dan beberapa kebingungan yang muncul di tengah-tengah pelaksanaan program kerja. Selain itu muncul beberapa alasan tentang berubahnya fokus evaluasi antara lain :

- i. Beberapa saran yang muncul karena pelaksanaan evaluasi pemanfaatan media audio membutuhkan waktu yang lama sehingga dikhawatirkan apabila tetap melaksanakan evaluasi pemanfaatan ini, proses evaluasi tidak dapat selesai tepat waktu.
- ii. Model AKSI merupakan salah satu dari tiga model audio untuk PAUD yang baru dibentuk pada tahun 2015. Dengan format model yang baru, diharapkan evaluasi ini dapat lebih sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan masukan dan dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan evaluasi prototipa maupun evaluasi pemanfaatan produk selanjutnya, bahwa proses evaluasi prototype tidak hanya dilakukan pada satu validator namun perlu lebih dari satu agar ada pembandingan dan dapat memperkaya materi. Dapat disimpulkan bahwa beberapa hambatan yang muncul saat pelaksanaan program kerja dapat diatasi dengan berkonsultasi dengan pegawai-pegawai BRPMPK.

## **2. Program kerja individu berbasis kelompok**

### **a. Penulisan naskah media audio tim PPL**

Program kerja individu berbasis kelompok merupakan salah satu program yang bertujuan untuk menghasilkan satu produk media audio sebagai salah satu bentuk pelaksanaan PPL di BPMRPK. Produksi produk ini kemudian dibagi ke dalam beberapa langkah yang dikerjakan secara individu oleh mahasiswa PPL, namun tentu saja dengan bantuan dan kerjasama tim PPL. sehingga tidak hanya satu atau dua orang saja yang mendapat pengetahuan baru tentang proses produksi media audio.

Dalam program kerja ini, penulis berada dalam tim pra produksi yaitu dalam tahap penulisan naskah media audio. setelah sebelumnya dilakukan analisis kebutuhan di TK ABA Wonocatur, ditentukan bahwa media audio yang akan diproduksi adalah sejenis dengan model AKSI (Aku Kenal Suara Itu) yang mengutamakan perkembangan bahasa anak. Maksudnya, setelah mendengarkan program audio tersebut, kemampuan bahasa anak dapat meningkat. Setelah itu, penulis menentukan ide dan tokoh cerita, kemudian menentukan garis besar isi media, sinopsis treatment dan kemudian menulis *full script*. Naskah yang telah jadi, lalu

dikonsultasikan kepada Bapak Priyo selaku pegawai BPMRPK bagian produksi, dan ada beberapa bagian yang harus diperbaiki. Setelah tahapan validasi selesai, naskah siap diproduksi.

Kesulitan dalam program kerja ini adalah bagaimana menentukan ide cerita yang sesuai dengan kurikulum dan bagaimana dapat mencakup aspek perkembangan bahasa bagi peserta didik. Namun, setelah beberapa kali konsultasi, hal tersebut dapat diatasi. Melalui program kerja ini dapat diketahui bahwa untuk menulis naskah media audio harus memperhatikan aspek kemediain dan materi yang harus sesuai dengan karakteristik anak.

### **3. Program kerja tambahan**

#### **a. Review program audio milik BRPMPK**

Program kerja tambahan ini dimaksudkan agar mahasiswa PPL dapat mengetahui dan mengenal bagaimana produk-produk yang dikembangkan oleh BPMRPK. Setiap mahasiswa mendapatkan 25-30 file program audio yang harus didengarkan dengan sasaran dan model audio yang berbeda-beda, baik untuk SD, SMP, maupun SMA, baik berupa dongeng, MAPK, maupun MAPP.

Dalam program kerja ini penulis mendapatkan 29 judul program audio MAPK (Media Audio Pembelajaran Kreatif) untuk SMP dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang diproduksi pada tahun 2008. Dengan mendengarkan program-program audio, mahasiswa lebih mengenal bagaimana karakteristik media audio milik BPMRPK.

**b. Bertugas dalam upacara peringatan HUT RI ke -71**

Pada tanggal 17 Agustus 2016, mahasiswa PPL bertugas menjadi petugas upacara dalam upacara hari kemerdekaan RI yang dilaksanakan di Halaman kantor BPMRPK. Mahasiswa PPL bertugas menjadi pemimpin upacara, protokol, pengibar bendera, pembaca naskah UUD 1945, pembaca naskah proklamasi, dirijen, dan pembaca doa.

Upacara peringatan HUT RI yang dilaksanakan hingga pukul 09.00 ini berlangsung dengan lancar, dengan beberapa masalah kecil yang dapat diatasi.

**c. Mengikuti pelatihan desain dan perancangan instrumen**

Mengikuti pelatihan penyusunan desain dan instrumen di Hotel New Saphir Yogyakarta. Pelatihan dihadiri oleh pegawai BPMRPK dan beberapa guru PAUD selama 3 hari tanggal 20-22 Juli 2016. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh ilmu tentang bagaimana menyusun desain dan instrumen untuk program audio

Pelatihan dilakukan selama 3 hari mulai tanggal 20 hingga 22 Juli 2016. Setiap satu hari diikuti oleh 2 mahasiswa secara bergantian sehingga ada keseluruhan 6 mahasiswa yang mengikuti pelatihan desain dan instrumen ini. pelaksanaan pelatihan hari pertama diisi dengan pemaparan materi dan diskusi tentang desain dan perancangan instrumen untuk 3 model audio milik BRPMPK, yaitu AKSI, PERMATA, dan GELARIA.

Hari kedua diisi dengan praktik pembuatan desain dan instrumen. Peserta dibagi menjadi 3 kelompok sesuai dengan kompetensinya di model audio yang mana. Dan hari ketiga berisi presentasi hasil praktik di hari kedua dan penutupan.



Rancangan dan instrumen model media audio hasil pelatihan ini kemudian akan digunakan dalam evaluasi pemanfaatan media audio di beberapa TK di wilayah DIY.

Berbagai program kerja yang telah terlaksana di atas dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa Kendala tentu saja muncul namun dengan konsultasi dan kerjasama mahasiswa dengan lembaga, hal tersebut dapat diatasi. Sebagai indikasinya hasil dari program kerja telah terwujud sebagaimana dalam laporan pelaksanaan di atas. Keberhasilan ini tentu tidak berjalan mulus begitu saja, melainkan terdapat berbagai faktor pendukung dan juga penghambat keterlaksanaan program tersebut.

Faktor pendukung pelaksanaan program kerja antara lain, kerjasama dan dukungan dari pihak lembaga yang dengan senang hati memberikan ilmu dan pengalaman untuk mahasiswa. Namun meskipun begitu, kendala yang muncul, seperti keterbatasan ruang gerak dan kurangnya komunikasi antara mahasiswa dengan pembimbing masih dapat diatasi.

Bekal mahasiswa dan penguasaan materi mahasiswa terkait dengan lembaga dirasa kurang dan perlu didalami lagi. Penulis menyadari bahwa terdapat beberapa kompetensi yang belum benar-benar dipahami sehingga hal ini mendorong mahasiswa untuk belajar lebih dalam lagi.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kegiatan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) UNY merupakan salah satu upaya peningkatan kompetensi mahasiswa sesuai dengan bidangnya. Mata kuliah ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya saat berada di lembaga, serta dapat meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Beberapa hambatan dalam melaksanakan program dapat diatasi dengan baik.

#### **B. Saran**

1. Bagi lembaga Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK)
  - a. Agar dapat meningkatkan hubungan dan kerjasama dengan UNY yang telah terjalin dengan baik sehingga akan terjadi hubungan timbal balik yang saling menguntungkan
2. Bagi universitas
  - a. Agar melakukan kontrol atau pengawasan di semua tempat PPL
  - b. Agar meningkatkan komunikasi dengan pihak jurusan dan lembaga
  - c. Pusat Pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PP PPL dan PKL) lebih memperhatikan dan meningkatkan konsep penyelenggaraan PPL dan PKL lagi agar tidak terjadi kekacauan dalam pelaksanaan PPL. Dan dapat membenahi waktu pelaksanaan PPL dan KKN agar tidak berbenturan. Sehingga tidak membebani pikiran dan tenaga mahasiswa ketika melaksanakan PPL dan KKN secara bersamaan.

3. Bagi mahasiswa

- a. Lebih memperdalam kemampuan terutama dalam bidang ketrampilan bidang studi jurusan sebagai pedoman pelaksanaan PPL.
- b. Lebih meningkatkan pemahaman dan ilmu sebagai bekal dalam melaksanakan PPL.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Universitas Negeri Yogyakarta. 2016. *Agenda PPL*. Yogyakarta : PP PPL dan PKL LPPMP UNY

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan. 2011. *Panduan Pemanfaatan Media Audio Anak Usia Dini*. Yogyakarta : BPMRPK

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



**MATRIK PERENCANAAN PROGRAM KERJA INIDIVIDU PPL UNY  
TAHUN : 2016**

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : BPMRPK KEMENDIKBUD D.I.YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA: JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I.YOGYAKARTA  
NAMA MAHASISWA : DIANY ROESMA PERTIWI  
NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 13105241048/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

No	Program / Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam Per Minggu									Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	
1.	Evaluasi media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera - Perijinan dan administrasi - Pelaksanaan program - Analisis data - Penyusunan laporan						15	10	4		29
2.	Penulisan naskah media audio tim PPL		10	10							20

Kepala BPMRPK

Drs, Aristo Rahadi, M.Pd  
NIP. 19630305 199203 1 003

Mengetahui/ Menyetujui  
Dosen Pembimbing

Deni Hardianto, M.Pd  
NIP. 19810605 2001501 1 003

Mahasiswa

Diany Roesma Pertiwi  
NIM. 13105241048





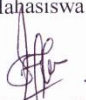
**MATRIK PELAKSANAAN PROGRAM KERJA INIDIVIDU PPL UNY  
TAHUN : 2016**

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : BPMRPK KEMENDIKBUD D.I.YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA: JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I.YOGYAKARTA  
NAMA MAHASISWA : DIANY ROESMA PERTIWI  
NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 13105241048/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

No	Program / Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam Per Minggu									Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	
1.	Evaluasi media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera (24 – 28 Juli) (12 Agustus - 14 September 2016)		4	2		5	6	5	8	4	34
2.	Penulisan naskah media audio tim PPL (29 Juli – 3 Agustus 2016)		11	5							16
3.	Review program audio MAPK SMP (19 Juli – 9 Agustus 2016) (8 dan 12 September)	5	6	11	7				5	1	35
4.	Bertugas dalam upacara peringatan HUT RI (15 - 17 Agustus 2016 )					9					9
5.	Proses produksi media audio (pengisi suara)						4		3		7
6.	Pelatihan desain dan perancangan instrumen (21 Juli 2016)	7									7
Jumlah jam											108

  
Kepala BPMRPK  
**Drs. Aristo Rahadi, M.Pd**  
NIP. 19630305 199203 1 003

Mengetahui/ Menyetujui  
Dosen Pembimbing  
  
**Deni Hardianto, M.Pd**  
NIP. 19810605 2001501 1 003

Mahasiswa  
  
**Diany Roesma Pertiwi**  
NIM. 13105241048





**REKAPITULASI DANA INIDIVIDU PPL UNY  
TAHUN : 2016**

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : BPMRPK KEMENDIKBUD D.I.YOGYAKARTA  
ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA: JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I.YOGYAKARTA  
NAMA MAHASISWA : DIANY ROESMA PERTIWI  
NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 13105241048/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif / Kualitatif	Serapan Dana dalam Rupiah				Jumlah
			Swadaya / Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor / Lembaga lainnya	
1.	Evaluasi media audio model AKSI	Evaluasi Media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera dengan validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa media audio tersebut layak digunakan	-	Rp. 50.000	-	-	Rp 50.000,00
2.	Penulisan naskah media audio tim PPL	Dihasilkan satu bentuk naskah media audio yang akan diproduksi oleh tim PPL	-	Rp. 20.000	-	-	Rp 20.000,00
Jumlah							Rp 70.000,00

Ketua BPMRPK

**Drs. Aristo Rahadi, M.Pd**  
NIP. 196303051992031003

Mengetahui/ Menyetujui  
Dosen Pembimbing

**Deni Hardianto, M.Pd**  
NIP. 1981060520015011003

Mahasiswa

**Diany Roesma Pertiwi**  
NIM. 13105241048

**LAPORAN HARIAN  
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)  
BPMRPK YOGYAKARTA**

No	NAMA KEGIATAN	URAIAN KEGIATAN	KETERANGAN
<b>JUMAT, 15 JULI 2016</b>			
1.	Penerjunan PPL	a. Pengarahan tugas dari BPMRPK oleh Kepala BPMRPK b. Pengenalan / orientasi BPMRPK c. Koordinasi program kerja oleh pembimbing	Pukul 14.00 – 16.30
<b>SENIN, 18 JULI 2016</b>			
1.	Rapat koordinasi 1	Rapat koordinasi degan pembimbing	
2.	Rapat koordinasi 2	Rapat koordinasi program kerja dengan tim PPL	
3.	Konsultasi / Bimbingan program kerja individu	Konsultasi pemanfaatan media audio	
4.	Pembuatan Surat Observasi	Pembuatan surat observasi untuk pengantar	
5.	Pembentukan panitia	Pembentukan panitia program kerja seminar dan semarak 17 Agustus	
<b>SELASA, 19 JULI 2016</b>			
1.	Briefing	Briefing agenda program kerja untuk hari selasa 19 Juli 2016	Pukul 07.30
2.	Bimbingan / konsultasi	Bimbingan tentang ADDIE dan evaluasi pemanfaatan media audio oleh Bu Kultsum	Pukul 08.30
3.	Pengarahan	a. Pengarahan tentang program individu dan kelompok oleh Pak Sapa b. Pengarahan agenda seminar desain dan perancangan instrumen tanggal untuk tanggal 20, 21 dan 22 Juli di hotel New Saphir Yogyakarta	
4.	Rapat	Rapat koordinasi seminar pemanfaatan media audio : pemaparan konsep acara	Pukul 13.00
5.	Proker individu	Mengerjakan proker individu evaluasi pemanfaatan media audio : membuat	

		rancangan metodologi	
6.	Tugas Preview	Mendengarkan media audio berjudul ‘Pencuri’ untuk tugas preview media audio BPMRPK	
<b>RABU, 20 JULI 2016</b>			
1.	Briefing		
2.	Mengambil surat	Mengambil surat observasi di Fakultas Ilmu Pendidikan	Pukul 09.00
3.	Proker individu	Membuat rancangan evaluasi pemanfaatan media audio yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Subjek penelitian</li> <li>- Metode pengumpulan data</li> <li>- Kisi-kisi dan instrumen</li> <li>- Teknik analisis</li> </ul>	Pukul 11.30
4.	Tugas Preview	Mendengarkan media audio MAPK berjudul Pertemuan Dua Hati untuk tugas preview media audio	Pukul 14.00
<b>KAMIS, 21 JULI 2016</b>			
1.	Workshop	Mengikuti workshop Penyusunan Desain dan Instrumen - Pengkajian Media Audio Pembelajaran untuk PAUD di hotel New Saphir Yogyakarta	Pukul 08.30 – 16.00
2.	Proker individu	Membuat kisi-kisi instrumen, lembar observasi, dan lembar wawancara sebagai bahan untuk pengambilan data tentang evaluasi pemanfaatan media audio	Di sela-sela waktu workshop
3.	Tugas Preview	Mendengarkan media audio MAPK berjudul Pudarnya Pesona Cleopatra untuk tugas preview media audio	Di sela-sela waktu workshop
<b>JUMAT, 22 JULI 2016</b>			
1.	Tugas individu	Membuat kisi-kisi instrumen, lembar observasi, dan lembar wawancara (lanjutan)	
2.	Tugas laporan	Mengerjakan laporan sebagai partisipan dalam pelatihan pengkajian desain dan instrumen	

3.	Tugas preview	Mendengarkan media audio MAPK berjudul Raja yang Bijaksana untuk tugas preview media audio	
SENIN, 25 JULI 2016			
1.	Proker individu	Melanjutkan program kerja individu evaluasi dampak pemanfaatan media audio, yaitu melanjutkan merancang instrumen	
2.	Tugas review	Mendengarkan produk audio MAPK berjudul Rawa Bamboo yang Angker sebagai tugas review produk media audio milik BPMRPK	
3.	Rapat 1	Membahas progress program kerja individu berbasis kelompok, produksi media audio	Pukul 13.00
4.	Rapat 2	Rapat mengenai seminar pemanfaatan media audio untuk PAUD	
SELASA, 26 JULI 2016			
1.	Tugas individu berbasis kelompok	Menulis sinopsis dan <i>full script</i> untuk produksi media audio tim PPL	
2.	Tugas review	Mendengarkan program audio berjudul Sihir Hujan sebagai tugas review audio MAPK	
RABU, 27 JULI 2016			
1.	Tugas individu berbasis kelompok	Melanjutkan menulis <i>full script</i> untuk produksi media audio tim PPL	
2.	Tugas Review	Mendengarkan media audio berjudul Simpanse Cerdas Kabur sebagai tugas review media audio BPMRPK	
3.	Tugas individu	Membuat rubrik penilaian untuk tugas evaluasi dampak pemanfaatan media audio	
KAMIS, 28 JULI 2016			
1.	Pengarahan/ Bimbingan	Pengarahan / Bimbingan oleh DPL	
2.	Individu dlm kelompok	Finishing naskah media audio untuk produksi tim PPL	

3.	Tugas review	Mendengarkan media audio berjudul Ungu Seungu Hatiku sebagai tugas review media audio	
4.	Rapat	Membahas kemajuan tim pra-produksi dalam proker produksi media audio tim PPL	
5.	Rapat	Membahas kemajuan masing-masing divisi untuk program seminar	
<b>JUMAT, 29 JULI 2016</b>			
1.	Tugas individu berbasis kelompok	Konsultasi naskah media audio untuk produksi tim ppl	
2.	Tugas Review	Mendengarkan media audio berjudul Tangis sebagai tugas review media audio BPMRPK	
<b>SENIN, 1 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Proker individu	Melanjutkan program kerja individu evaluasi dampak pemanfaatan media audio, yaitu melanjutkan merancang instrumen	
2.	Tugas review	Mendengarkan produk audio MAPK berjudul Attention Please dan Come on You Can Do It sebagai tugas review produk media audio milik BPMRPK	
3.		Mendengarkan streaming radio edukasi	
4.	Program audio berbasis kelompok	Revisi naskah media audio tim PPL	
<b>SELASA, 2 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Tugas preview	Mendengarkan media audio berjudul Attention Please sebagai tugas preview media audio milik BPMRPK	
2.	Tugas preview	Mendengarkan media audio berjudul Come on you Can Do it sebagai tugas preview media audio milik BPMRPK	
3.	Tugas individu berbasis kelompok	Revisi naskah media audio tim PPL	

4.	Bimbingan/ pengarahan	Pengarahan oleh pembimbing	
RABU, 3 AGUSTUS 2016			
1.	Tugas individu berbasis kelompok	Finishing naskah untuk produksi media audio tim PPL	
2.	Tugas review	Mendengarkan media audio berjudul <i>Wow Cooking Time</i> sebagai tugas review media audio BPMRPK	
3.	Tugas review	Mendengarkan media audio berjudul <i>You Look Charming</i> sebagai tugas review media audio BPMRPK	
4.	Tugas review	Mendengarkan media audio berjudul <i>Hear about the Sale</i> sebagai tugas review media audio BPMRPK	
5.	Tugas individu	Membuat angket validasi ahli media	
KAMIS, 4 AGUSTUS 2016			
1.	Tugas individu	Melanjutkan membuat angket validasi ahli media Membuat angket validasi ahli materi	
2.	Tugas review	Mendengarkan media audio berjudul Hello My Name is Alya sebagai tugas review media audio	
3.	Tugas review	Mendengarkan media audio berjudul Hungry.. Hungry sebagai tugas review media audio	
4.		Mendengarkan streaming radio edukasi	
JUMAT, 5 AGUSTUS 2016			
1.	Tugas Preview	Mendengarkan media audio berjudul “Its Good, What Do You Think” dan “May I Have some Ice Cream” sebagai tugas preview media audio	
2.	Tugas Preview	Mendengarkan media audio berjudul “Lets Greet Others” dan “School Holiday” sebagai tugas preview media audio	
3.	Rapat	Rapat Kelanjutan semarak 17 Agustus dan seminar	

4.	Tugas individu	Melanjutkan membuat angket validasi ahli materi	
<b>SENIN, 8 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Tugas review	Mendengarkan produk audio MAPK berjudul “Spare Time” sebagai tugas review produk media audio milik BPMRPK	
2.	Tugas review	Mendengarkan produk audio MAPK “That’s What Im Waiting” sebagai tugas review produk media audio milik BPMRPK	
3.	Tugas review	Mendengarkan produk audio MAPK “Well done, Lina” sebagai tugas review produk media audio milik BPMRPK	
4.	Bimbingan	Bimbingan /konsultasi program kerja individu	
5.	Produksi	Produksi program media audio membiasakan berdoa sehari-hari	
<b>SELASA, 9 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Tugas preview	Mendengarkan media audio pembelajaran kreatif berjudul “Where Can I Find It” sebagai tugas preview media audio milik BPMRPK	Pukul 07.50 – 10. 22
2.	Tugas preview	Mendengarkan media audio pembelajaran kreatif berjudul “Snow White” sebagai tugas preview media audio milik BPMRPK	
3.	Tugas preview	Mendengarkan media audio pembelajaran kreatif berjudul “Snow Maiden” sebagai tugas preview media audio milik BPMRPK	
4.	Pengarahan	Pengarahan oleh DPL	Pukul 08.30 - 09.14
5.	Konsultasi / Bimbingan	Konsultasi program kerja individu di ruang pengkajian dan perancangan	Pukul 13.00
6.	Rapat intern	Membahas seminar dan lomba 17 Agustus	
<b>RABU, 10 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Briefing	Briefing kelompok	
2.	Latihan upacara	Latihan upacara 17 Agustus	
3.	Rapat intern	Rapat intern membahas seminar dan lomba tujuh belasan	
4.	Tugas kelompok	Membuat proposal seminar dan tujuh belasan	

5.	Tugas individu	Melanjutkan proposal program kerja individu tentang evaluasi media	
<b>KAMIS, 11 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Bimbingan	Bimbingan/ pengarahan oleh DPL	
2.	Rapat intern	Rapat intern mengenai seminar dan lomba tujuh belasan	
3.	Tugas kelompok	Melanjutkan dan revisi proposal seminar	
4.	Selingan	mendengarkan streaming radio edukasi	
<b>JUMAT 12 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Bimbingan / pengarahan	Pengarahan pelaksanaan seminar media pembelajaran Pengarahan skripsi	
2.	Rapat intern	Mematangkan konsep seminar dan program kerja lainnya.	
3.	Tugas kelompok	Menyelesaikan proposal seminar media pembelajaran untuk pembelajaran anak usia dini	
<b>SENIN, 15 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Briefing		
2.	Latihan upacara	Melaksanakan latihan upacara untuk kemerdekaan HUT RI ke 71	Pukul 09.00 – 12.00 WIB
3.	Revisi Proposal	Revisi proposal seminar media pembelajaran (revisi tanggal pelaksanaan seminar)	Pukul 13.00
4.	Surat pengantar	Membuat surat pengantar pembicara dan sambutan	
<b>SELASA, 16 AGUSTUS 2016</b>			
1.	Revisi proposal seminar	Revisi proposal pelaksanaan seminar (revisi pembicara)	
2.	Surat pembicara	Pembuat surat pengantar pembicara yang direvisi	
3.	Latihan upacara	Latihan upacara untuk pelaksanaan upacara HUT RI Ke-71	
<b>RABU, 17 AGUSTUS 2016</b>			
	Upacara	Melaksanakan upacara kemerdekaan HUT ri ke 71 di halaman kantor BPMRPK	Pukul 07.15 – 09.00



KAMIS, 18 AGUSTUS 2016			
1.	Bimbingan	Bimbingan/ pengarahan oleh DPL	
2.	Rapat intern	Rapat intern mengenai seminar	
3.	Tugas individu	Finishing proposal individu evaluasi media	
4.	Produksi tim PPL	Jadwal pelaksanaan produksi audio namu tertunda karena ada kesalahan teknis Jadwal produksi dipindah minggu depan	
JUMAT, 19 AGUSTUS 2016			
1.	Bimbingan / pengarahan	Pengarahan pelaksanaan seminar media pembelajaran	
2.	Rapat intern	Mematangkan konsep seminar dan program kerja lainnya.	
SENIN, 22 AGUSTUS 2016			
1.	Proker kelompok	Mengurus administrasi seminar	
2.		Mendengarkan streaming radio edukasi	
SELASA, 23 AGUSTUS 2016			
1.	Briefing		
2.	Administrasi surat undangan	Melengkapi administrasi surat undangan seperti menulis daftar TK, stampel sebelum disebar dalam 5 wilayah di Yogyakarta	
3.	Menyebarkan undangan	Meyebar undangan seminar untuk daerah kalasan	
	Rekaman program audio tim PPL	Melanjutkan proses rekaman program audio tim PPL	
RABU, 24 AGUSTUS 2016			
1.	Menyebarkan undangan	Menyebarkan undangan seminar ke kabupaten sleman. 7 TK di daerah kalasan. Untuk daerah gamping tidak terpenuhi karena keterbatasan waktu	
2.	Administrasi	Melengkapi administrasi seminar	
3.	Program individu	Mengirim / Konsultasi rancangan instrumen validasi ahli media dan materi kepada bu Windah melalui email	

KAMIS, 25 AGUSTUS 2016			
1.	Bimbingan	Bimbingan oleh Pembimbing	Pukul 08.00 – 09.12
2.	Menyebar informasi seminar	Menyebarkan informasi seminar melalui sms dan email untuk TK-TK yang belum sempat didatangi	
3.	Menemui pembicara seminar	Menemui ibu nur hayati yang direncanakan untuk menggantikan bu nur cholimah namun yang bersangkutan berhalangan mengisi seminar. Menghubungi bu muthmainah, dosen PAUD UNY untuk membuat jadwal bertemu langsung terkait permohonan menjadi pembicara menggantikan bu nur cholimah	Pukul 10.00 – selesai
4.	Surat permohonan pembicara	Membuat surat permohonan pembicara untuk ibu muthmainah	
JUMAT, 26 AGUSTUS 2016			
1.	Administrasi seminar	Merekap dan melengkapi administrasi seminar	
SENIN, 29 AGUSTUS 2016			
1.	Administrasi seminar	Membuat surat-surat terkait seminar dan lomba memasak	
2.	Persiapan lomba memasak	Mempersiapkan bahan dan alat untuk lomba memasak	
3.	Proker kelompok 'Semarak 17 Agustus'	Melaksanakan lomba memasak antar-divisi BPMRPK	Pukul 13.00 – selesai
4.	Briefing kelompok	Evaluasi dan briefing pelaksanaan program kerja kelompok dan individu selanjutnya	
SELASA, 30 AGUSTUS 2016			
1.	Briefing		
2.	Pengarahan/ Bimbingan	Pengarahan oleh pembimbing	Pukul 08.00 – 09.13
3.	Program kerja individu	Mengirim proposal program kerja individu evaluasi media audio model AKSI	

		lewat email	
4.	Administrasi seminar	Menghubungi tk-tk daerah sleman terkait pelaksanaan seminar	
RABU, 31 AGUSTUS 2016			
1.	Bimbingan	Bimbingan dan pengarahan lebih lanjut oleh Dosen Pembimbing Lapangan	
2.	Rapat intern	Rapat terkait seminar media pembelajaran dan program kerja kelompok	
3.	Administrasi seminar	Membuat surat untuk pengajuan seminar kit	
4.	Program individu	Revisi proposal program kerja inidividu “evaluasi media audio model AKSI” setelah ada beberapa pon yang perlu diperbaiki.	
KAMIS, 1 SEPTEMBER 2016			
1.	Briefing		
2.	Rapat intern	Rapat intern untuk menindaklanjuti program kerja PPL	
3.	Administrasi seminar	Mengurus administrasi seminar	
4.	Program kerja individu	Revisi II proposal program kerja individu	
JUMAT, 2 SEPTEMBER 2016			
1.	Briefing		
2.	Bimbingan / pengarahan	Pengarahan oleh DPL	
3.	Bimbingan / pengarahan	Pengarahan oleh pembimbing	
4.	Administrasi seminar	Mengurus input data, konfirmasi, dan mengirim ke email masing-masing TK	
5.		Mengurus surat pemberitahuan untuk Dekan FIP	
SENIN, 5 SEPTEMBER 2016			
1.	Seminar Media Pembelajaran Pendidikan Usia Dini	Melaksanakan program kerja kelompok seminar media pembelajaran PAUD di Ruang Abdullah Sigit FIP UNY dengan dihadiri kurang lebih 85 peserta, terdiri dari guru PAUD, pegawai BPMRPK, dan mahasiswa	Pukul 08.00 – 12.00
2.	Bimbingan/ pengarahan	Bimbingan dengan bu Windah terkait penulisan dan validasi instrumen program kerja individu	Pukul 13.30 –selesai

SELASA, 6 SEPTEMBER 2016			
1.	Rekap peserta seminar	Rekap peserta seminar terkait sertifikat seminar	
2.	Laporan kelompok	Mulai menyusun laporan kelompok	
RABU, 7 SEPTEMBER 2016			
1.	Menemui validator materi dan media	Menemui ahli materi dan ahli media terkait program kerja individu evaluasi media audio model AKSI	
KAMIS, 8 SEPTEMBER 2016			
1.	Mengecek ulang	Mengecek dan menyempurnakan program kerja 'preview 28 media audio milik BRPMPK	
JUMAT, 9 SEPTEMBER 2016			
1.	Menyusun laporan individu	Merancang laporan program kerja individu	
2.	Produksi media	Menjadi pengisi suara dalam produksi media audio	
SENIN, 12 SEPTEMBER 2016			
1.	Menyusun laporan	Melanjutkan merancang laporan individu PPL	
SELASA, 13 SEPTEMBER 2016			
1.	Laporan kelompok	Melanjutkan menyusun laporan kelompok	
2.	Selingan	Mendengarkan streaming radio edukasi	
RABU, 14 SEPTEMBER 2016			
1.	Menyusun laporan evaluasi	Menyusun laporan program individu evaluasi media	
2.	Selingan	Mendengarkan streaming radio edukasi	
KAMIS, 15 SEPTEMBER 2016			
1.	Draft laporan	Menyusun draft laporan	
2.	Penarikan PPL	Penarikan PPL oleh DPL, staf BPMRPK dan mahasiswa	Pukul 13.00

**Lampiran**

**LAPORAN EVALUASI MEDIA AUDIO MODEL AKSI  
BERJUDUL “KISAH HATI KERA”  
PRODUKSI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN (BPMRPK) YOGYAKARTA**



**Disusun oleh :  
Diany Roesma Pertiwi  
13105241048**

**PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN  
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN  
2016**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan evaluasi media model AKSI berjudul Kisah Hati Kera dengan lancar.

Laporan ini disusun berdasarkan data hasil pelaksanaan program dan perolehan data tentang evaluasi media audio. Laporan ini disusun sebagai pertanggungjawaban tertulis pelaksanaan program kerja evaluasi media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera pada Semester Khusus Tahun Akademik 2016/2017 mulai 15 Juli – 15 September 2016.

Penulisa menyadari bahwa terlaksananya program kerja ini tidak terlepas dari adanya dukungan berbagai pihak. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 21 September 2016

Mahasiswa PPL

**Diany Roesma Pertiwi**

NIM. 13105241048

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
BAB II KAJIAN TEORI .....	4
BAB III METODOLOGI EVALUASI .....	12
BAB IV PEMBAHASAN .....	17
BAB V PENUTUP .....	21
DAFTAR PUSTAKA .....	23
LAMPIRAN .....	24

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

Seluruh komponen pendidikan perlu bersinergi agar tujuan pendidikan dapat tercapai, seperti pemerintah, guru, orangtua, dan proses pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya, pembelajaran adalah sebuah proses transfer ilmu pengetahuan yang menghasilkan adanya perubahan, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam proses transfer ilmu pengetahuan ini dibutuhkan sebuah sarana yang dikenal dengan sebutan media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menjadi sesuatu yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana menyampaikan pesan yang berupa alat fisik yang dapat membantu dan mempermudah dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan mutu dari proses belajar mengajar serta mampu menggugah minat belajar siswa.

Media pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan tentu tidak bisa begitu saja digunakan. sebelum dapat digunakan, media pembelajaran perlu dikembangkan melalui beberapa tahap. Yaitu tahap analisis, perancangan, produksi, implementasi, dan evaluasi. Dalam tahapan tersebut, kegiatan mengukur, menilai, dan mengevaluasi sangat penting dilaksanakan. Hal ini tidak terlepas karena kegiatan tersebut merupakan suatu



siklus yang dibutuhkan untuk mengetahui tujuan pengembangan dan kelayakan sebuah media pembelajaran. Dari latar belakang tersebut, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dari aspek materi dan media. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai masukan bagi mahasiswa maupun lembaga dalam mengembangkan program audio selanjutnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diketahui identifikasi masalah sebagai berikut :

Program audio pembelajaran yang digunakan harus layak, ditinjau dari segi media dan materi (*content*).

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam evaluasi ini meliputi kelayakan suatu media audio pembelajaran ditinjau dari segi media dan segi materi.

## **D. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah media audio model AKSI berjudul “Kisah Hati Kera” produksi BPMRPK sudah layak digunakan jika ditinjau dari segi media?
2. Apakah media audio model AKSI berjudul “Kisah Hati Kera” produksi BPMRPK sudah layak digunakan jika ditinjau dari segi materi (*content*)?

## **E. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka evaluasi ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan media audio model AKSI berjudul “Kisah Hati Kera” produksi BPMRPK Kemendikbud dari aspek materi (*content*)
2. Mengetahui kelayakan media audio model AKSI berjudul “Kisah Hati Kera” produksi BPMRPK Kemendikbud dari aspek media.

## **F. Manfaat**

Berdasarkan manfaat di atas, maka manfaat evaluasi ini antara lain :

- a. Bagi lembaga
  - Sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan program-program lainnya di masa yang akan datang
- b. Bagi peneliti
  - Menambah pengetahuan mengenai evaluasi, khususnya evaluasi media audio
  - Sarana mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat dari kampus

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Evaluasi Media Audio Pembelajaran**

##### **1. Definisi Evaluasi**

Evaluasi adalah suatu proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai, bagaimana perbedaan pencapaian itu dengan suatu standar tertentu untuk mengetahui apakah ada selisih di antara keduanya, serta bagaimana manfaat yang telah tercapai bila dibandingkan dengan harapan-harapan yang ingin diperoleh. Dalam pengertian yang lain, evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan, sampai sejauh mana tujuan program telah dicapai.

Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, evaluasi media pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar tersebut telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Selain itu, evaluasi media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan suatu media belajar, yang dalam hal ini adalah media audio pembelajaran.

##### **2. Jenis-jenis evaluasi**

Perbedaan yang umum dari evaluasi dibedakan menjadi tiga, menurut Seels (1994: 65) yaitu sebagai berikut :

- a) Evaluasi program
- b) Evaluasi proyek
- c) Evaluasi produk

Berdasarkan penjabaran di atas, jenis evaluasi pada penelitian ini tergolong dalam evaluasi produk. Sebab, evaluasi yang di lakukan untuk

mengetahui tingkat kelayakan media audio model AKSI yang berjudul “Kisah Hati Kera” ditinjau dari aspek materi (*content*) dan aspek media.

### **3. Evaluasi Media Audio Pembelajaran**

Evaluasi program media audio pembelajaran merupakan proses atau upaya untuk melakukan pendeskripsian, pengumpulan, dan penyediaan data tentang suatu program.

Walter dan Hess dalam Arsyad memberikan dua macam kriteria dalam mereview perangkat lunak yang berkaitan dengan isi materi (*content*), yaitu kualitas isi dan tujuan dan kualitas instruksional.

Dalam Warsita (2008: 252) dijelaskan kriteria dalam mengevaluasi program media audio pembelajaran dari aspek materi (*content*) yaitu sebagai berikut :

- a. Ketepatan/ keakuratan materi
- b. Kedalaman dan keluasan materi
- c. Kesesuaian materi dengan kurikulum
- d. Kesesuaian audio dengan materi
- e. Kacukupan materi
- f. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh
- g. Kemutakhiran

Dalam buku Teknologi Pendidikan Landasan dan Aplikasinya, Warsita (2008: 253) menjelaskan kriteria dalam mengevaluasi program media audio pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Daya tarik *teaser/opening*
- b. Keterbacaan
- c. Musik (penempatan, kesesuaian, manfaat)
- d. Kejelasan narasi (intonasi, tempo, pengucapan)
- e. Kejernihan suara

## **B. Media Audio Pembelajaran**

Media Audio Menurut Sadiman (2005: 49) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2003 : 129) Media Audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran adalah salah satu media belajar yang dapat mengembangkan kemampuan belajar peserta didik dengan mengutamakan indra pendengaran peserta didik.

Media audio berfungsi untuk melatih segala pengembangan ketrampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek ketrampilan pendengaran, seperti melatih daya analisis, merangkum, mengingat kembali, mengikuti perintah, menentukan arti, dan pemusatan perhatian. Fungsi lain dari media audio adalah sebagai alat bantu bagi para pendidik, karena sifatnya membantu, maka dalam pemamfaatannya memerlukan bantuan metode atau media lain, sehingga pengalaman dan pengetahuan pendengar akan bertambah.

Dalam penggunaannya, media audio pembelajaran tentu tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahan. Menurut Arsyad (2011 : 32) kelebihan dan kelemahan media audio yaitu antara lain :

1. Kelebihan media audio pembelajaran :
  - a. Sifatnya mudah untuk dipindahkan
  - b. Dapat diulang atau diputar kembali
  - c. Dapat merangsang pendengaran siswa
  - d. Dapat mengembangkan daya imajinasi siswa
  - e. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
2. Kelemahan media audio pembelajaran :

- a. Dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi, jika pesan atau informasi tersebut berada di tengah-tengah pita, maka akan memakan waktu yang lama untuk menemukannya
- b. Kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda.
- c. Abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan pembendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- d. Komunikasi satu arah

### **C. Media Audio Model AKSI (Aku Kenal Suara Itu)**

Media audio model AKSI (Aku Kenal Suara Itu) merupakan salah satu model media audio yang dikembangkan untuk pembelajaran Anak Usia Dini, selain PERMATA (Permainan Tradisional) dan GELARIA (Gerak Lagu Anak Ceria). Model-model tersebut dikembangkan oleh BPMRPK pada tahun 2015. Model AKSI dikembangkan untuk memberikan pemahaman kepada anak melalui pengenalan bunyi atau suara yang disajikan melalui cerita atau lagu. Model AKSI diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak dalam aspek-aspek perkembangan anak baik moral, fisik dan motorik, bahasa, maupun sosial emosional.

Sebagai salah satu alat bantu mengajar bagi guru, penyajian program model AKSI didasarkan pada kemudahan dan kepraktisan penggunaan. Program ini dapat diputar kapan saja menggunakan laptop, komputer, maupun *tape recorder*.

## 1. Kerangka program model AKSI

### a. Tampilan Fisik Program

No	Aspek	Keterangan
1.	Sampul program	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Depan: Identitas sampul: judul program, mata pelajaran, sasaran program, logo Model AKSI, logo tut wuri handayani, dan tulisan BPMRP. Gambar sampul sesuai dengan judul yang disampaikan.</li> <li>• Samping : Tulisan judul program</li> <li>• Belakang : Sinopsis materi dalam program</li> </ul>
		Kertas sampul dari jenis art paper
2.	Kemasan program (Packaging)	Bentuk CD
		Ukuran 13 x 19 cm
		Berlapis plastik transparan untuk sampul produk
3.	Petunjuk pemanfaatan	Disajikan dalam bentuk tulisan
4.	Bahan penyerta	Gambar-gambar dan suara yang ada pada judul program (bersifat tentative dan berbentuk file)

### b. Isi Program

No	Aspek	Keterangan
1.	Materi program	Tujuan program
		Disajikan dalam bentuk cerita/dongeng

		atau lagu
		Disajikan suara atau bunyi yang terdapat dalam segmen materi
		Akhir segmen materi disajikan lagu yang sesuai dengan tema (bersifat tentatif)
		Akhir cerita merupakan kesimpulan cerita dan pesan moral
		Penguatan materi dapat berupa satu atau kombinasi (maks 3 s.d 4) dari aspek berikut : Menirukan suara Menirukan suara, gerakan, dan ekspresi Menirukan dialog Menyanyikan lagu diiringi musik dengan suara yang dibuat-buat sesuai dengan karakter dalam materi
2.	Kemediaan	Naskah dan dialog (tempo, intonasi, variasi suara, intonasi, <i>clarity</i> )
		Musik (pemilihan, penempatan, panjang/pendek)
		FX (Kesesuaian, penempatan, panjang/pendek)
3.	Durasi	Maksimal 15 menit

c. Pengayaan program

No	Aspek	Keterangan
1.	Materi pengayaan program	Gambar
		Sound effect



d. Pemanfaatan program

No	Object	Keterangan
1.	<i>User friendly</i>	Mudah untuk dioperasikan
		Mudah didapat

2. Keunggulan dan keterbatasan model AKSI

Dalam penggunaannya, media audio model AKSI memiliki keunggulan dan keterbatasan antara lain sebagai berikut :

a. Keunggulan model AKSI

- 1) Dapat merangsang pemahaman anak usia dini melalui pendengaran
- 2) Meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui media audio pembelajaran
- 3) Media ini sangat praktis dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk mengenalkan bunyi/suara pada anak

b. Keterbatasan model AKSI

Membutuhkan daya imajinasi tinggi untuk dapat memahami materi

## D. Aspek Perkembangan Bahasa

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Model AKSI (Aku Kenal Suara Itu) menitikberatkan pada aspek perkembangan bahasa anak. Menurut Standar Nasional PAUD pada Permendikbud No. 137 tahun 2014 aspek bahasa pada anak terdiri atas :

1. Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan, dan menghargai bacaan.
2. Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang telah

diketahui belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.

3. Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

## **BAB III**

### **METODOLOGI EVALUASI**

#### **A. Subjek Evaluasi**

Subjek uji coba yang dilibatkan dalam evaluasi ini adalah :

- 1) Ahli materi

Dosen PG PAUD UNY : Nur Hayati, M.Pd

- 2) Ahli media

Dosen Teknologi Pendidikan : Sungkono, M.Pd

#### **B. Objek Evaluasi**

Objek evaluasi dalam evaluasi ini adalah media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera produksi BPMRPK Yogyakarta.

#### **C. Tempat dan waktu pelaksanaan**

Tempat : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

Waktu : 7 September 2016

#### **D. Metode pengumpulan data**

1. Kuisisioner

Sugiyono (2013: 194) mengemukakan bahwa kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

2. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013: 231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya

jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

a. Dokumentasi

Dokumentasi berupa pengambilan gambar ketika proses penilaian berlangsung. Digunakan sebagai penunjang data yang diperlukan.

## E. Kisi - Kisi Instrumen

### 1. Kisi-kisi angket ahli materi

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Isi materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan materi pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	1
		Kesesuaian dengan kemampuan bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan	1
		Keruntutan materi	1
		Kedalaman materi	1
		Kejelasan materi	1
		Keterkaitan cerita dengan materi	1
		Petunjuk dan identitas program	1
		Kesesuaian bahasa	1
		Bahan penyerta	1
		Jumlah butir	

## 2. Kisi-kisi ahli media

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Teknik Audio	Kejelasan pengucapan	4
		Kesesuaian musik	4
		Kesesuaian intonasi	4
		Kesesuaian tempo	4
		Kesesuaian <i>sound effect</i>	3
2.	Tampilan	Kemasan	1
		Cover depan dan cover belakang	4
		Bahan penyerta	1
Jumlah butir			25

## F. Teknik Analisis Data

Teknik evaluasi data dalam evaluasi media audio model AKSI mencakup semua kegiatan menganalisa, mengolah data, dan menarik kesimpulan. Semua data yang terkumpul diklasifikasikan dalam dua kelompok data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Rumus analisis data kuantitatif

$$P = (f/N) \times 100 \%$$

Keterangan :

- f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = Number of cases (jumlah frekuensi)
- P = Angka persentase (%)

Setelah hasil rata-rata persentase diperoleh, hasil tersebut kemudian dibagi ke dalam empat kriteria : 4 : Sesuai 3 : cukup sesuai 2 : kurang sesuai 1: tidak sesuai

**Tabel 3. Kategori persentase kelayakan validasi ahli media**

No	Skor	Skor dalam persentase	Kategori
1.	82 – 100	82 % -100 %	Sesuai

2.	63 – 81	63 % - 81 %	cukup sesuai
3.	44 – 62	44 % - 62 %	kurang sesuai
4.	25 – 43	25 % - 43 %	Tidak sesuai

**Tabel 4. Kategori presentase kelayakan validasi ahli materi**

No	Skor	Skor dalam presentase	Kategori
1.	36 – 44	81,8 % -100 %	Sesuai
2.	27 – 35	54,5 % - 79,5 %	Cukup sesuai
3.	19 – 26	43,1 % - 59 %	Kurang sesuai
4.	11 – 18	25 % - 40,9 %	Tidak sesuai

Skala tabel 3 dan 4 diperoleh dengan cara :

- a. Menentukan skor tertinggi dan skor terendah

Dengan mengalikan butir soal skor dnegan skortertinggi dan skor terendah dikali jumlah responden

Contoh : ahli media

Skor tertinggi : jumlah soal (25) x skor tertinggi (4) = 100

Skor terendah : jumlah soal (25) x skor tertinggi (1) = 25

- b. Mencari rentang nilai kategori dengan menentukan selisih antara skor tertinggi dengan skor terendah dan dibagi jumlah kategori kelayakan

Contoh : skor tertinggi – skor terendah / jumlah kategori kelayakan

$$100 - 25 / 4 = 18,75$$

Jadi nilai rentang yang didapat adalah 18. Batasan skor untuk rentangan 19 untuk nilai terendah adalah 25 - 43

- c. Untuk mencari presentase skor, nilai yang telah diperoleh dalam rentang dibagi skor maksimal, kemudian dikalikan 100%

Keterangan indikator kelayakan media :

1. Skor 4 : Sesuai

Artinya semua komponen media sesuai yang digunakan, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan.

2. Skor 3 : Cukup sesuai

Artinya media audio yang digunakan memiliki komponen yang layak digunakan namun masih memiliki kekurangan

3. Skor 2 : Kurang sesuai

Media audio memiliki banyak komponen yang tidak terpenuhi sehingga kurang layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Skor 1 : Tidak sesuai

Media audio tidak layak digunakan dalam pembelajaran

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Data Validasi Produk

Evaluasi media audio dalam evaluasi ini berarti melakukan validasi terhadap komponen produk media audio model AKSI berjudul “Kisah Hati Kera” baik dari segi media maupun materi (*content*). Validasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media audio yang nantinya dapat dijadikan pedoman dalam produksi media audio selanjutnya. Adapun hasil validasi dengan ahli media dan ahli materi sebagai berikut :

##### 1) Kriteria penilaian

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq - \leq 4,00$	Baik	Layak
3	$2,5 \leq - \leq 3,25$	Cukup baik	
2	$1,75 \leq - \leq 2,5$	Kurang baik	Tidak layak
1	$1 \leq - < 1,75$	Tidak baik	

##### 2) Deskripsi hasil validasi

###### a) Validasi Ahli Media

No	Butir penilaian	Penilaian
1.	Pengucapan narator	3
2.	Pengucapan tokoh Kerci (Kera)	4
3.	Pengucapan tokoh Buba (Ibu Buaya)	4
4.	Pengucapan tokoh Bucil (anak buaya)	4
5.	Intonasi narator	4
6.	Inntonasi tokoh Kerci (Kera)	4
7.	Intonasi tokoh Buba (Ibu buaya )	4
8.	Intonasi tokoh Bucil (Anak buaya)	4
9.	Tempo narator	4



10.	Tempo tokoh Kerci (Kera)	4
11.	Tempo tokoh Buba (Ibu Buaya)	4
12.	Tempo tokoh Bucil (Anak buaya)	4
13.	Kesesuaian musik dengan materi	3
14.	Kesesuaian musik transisi dan penyeling	4
15.	Volume musik dalam program	3
16.	Volume tokoh cerita dalam program	4
17.	Kesesuaian <i>sound effect</i> yang digunakan dengan materi	4
18.	Kemiripan <i>sound effect</i> dengan suara / bunyi asli	4
19.	Volume <i>sound effect</i> dalam program	4
20.	Kepraktisan kemasan program	4
21.	Jenis font kemasan program	3
22.	Ukuran font kemasan program	3
23.	Kesesuaian gambar ilustrasi kemasan program	3
24.	Komposisi warna kemasan program	4
25.	Tata letak isi bahan penyerta	3
Rata – rata		3,72

Berdasarkan data hasil validasi ahli media, diperoleh skor rata-rata 3,72 dengan kategori layak tanpa revisi.

b) Validasi Ahli Materi

No	Butir penilaian	Penilaian
1.	Kesesuaian program dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	4
3.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4
4.	Program sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa peserta didik	3

5.	Keruntutan materi sesuai dengan kemampuan bertanya, menjawab, dan mengekspresikan bahasa	3
6.	Isi dalam program sesuai dengan kemampuan meniru dan memahami kata dalam bercerita	4
7.	Materi mudah dimengerti oleh peserta didik	4
8.	Petunjuk dan identitas program jelas	3
9.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	3
10.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik	3
11.	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik sasaran usia dini	3
Rata- rata		3,36

Berdasarkan data validasi ahli materi, diperoleh skor rata-rata 3,36 dengan kategori layak.

## B. Pembahasan

Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk media audio model AKSI berjudul “Kisah Hati Kera” produksi BPMRPK layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Secara umum, kriteria kelayakan media audio model AKSI dilihat dari aspek media dan materi dikategorikan layak.

Berikut beberapa hal yang menjadi catatan dalam validasi produk media audio model AKSI :

- Lebih memperhatikan penggunaan *sound effect* agar sesuai dengan karakteristik sasaran.
- Penggunaan background musik yang monoton, sehingga dapat menimbulkan kebosanan bagi peserta didik

- Ilustrasi dalam cover kemasan program agar lebih disesuaikan dengan tema atau judul program

Selain beberapa catatan di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera layak digunakan.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Sebelum dimanfaatkan dan digunakan secara luas dalam proses pembelajaran, media audio harus melalui tahap evaluasi prototype atau produk terlebih dahulu. Salah satu upaya evaluasi media audio adalah melalui validasi ahli media dan ahli materi.

Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi terhadap media audio model AKSI berjudul Kisah Hati Kera menunjukkan media audio tersebut layak digunakan dalam pembelajaran PAUD. Hanya ada beberapa catatan yang perlu diperhatikan sebagai pedoman untuk produksi media audio selanjutnya.

#### **B. Saran**

Tahap evaluasi merupakan salah satu tahapan penting dalam pengembangan media audio. Oleh karena itu, proses evaluasi baik dari segi media maupun materi (*content*) perlu dilakukan secara berkelanjutan dan dilakukan kepada lebih dari satu validator agar hasil evaluasi lebih bervariasi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nana sudjana dan Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : CV. Sinar Baru
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta : Depdiknas

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

kebahasaan	Ketepatan materi untuk mengembangkan aspek bahasa	4
Jumlah butir		13

Terlalu banyak butir

2. Kisi-kisi ahli media (COBA DICERMATI LAGI)

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Teknik Audio	Kejelasan pengucapan	4
		Kesesuaian musik	6
		Kesesuaian intonasi	4
		Kesesuaian sound effect	1
2.	Tampilan	Kemasan	2
		Cover depan dan cover belakang	4
		Bahan penyerta	4
Jumlah butir			25

Butir kurang. Media ini berkaitan dengan suara dan bunyi

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Isi materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan materi pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan karakteristik peserta	1
		Kesesuaian dengan kemampuan bahasa	1
		Keruntutan materi	1
		Kedalaman materi	1
		Kejelasan materi	1
		Keterkaitan cerita dengan materi	1
2.	Aspek kebahasaan	Petunjuk dan identitas program	1
		Ketepatan materi untuk mengembangkan aspek bahasa	4
Jumlah butir			13

Lebih dioperasionalkan

Terlalu banyak butir

4.	Isi program sesuai untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif peserta didik. Gunakan bahasa yang mudah dipahami. Bahasa reseptif dapat dikembangkan menjadi beberapa item pernyataan yang menunjukkan kemampuan bahasa reseptif sesuai dengan kajian teoritik. Hal ini juga berlaku untuk kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan awal. Tapi tentu saja disesuaikan dengan model Aksi. 2/3				
5.	Isi program sesuai untuk kemampuan mengekspresikan bahasa 2/3				
6.	Isi program sesuai untuk kemampuan keaksaraan peserta didik 2/3				
7.	Materi disampaikan secara runtut				
8.	Kedalaman materi Materi yang disampaikan tercakupkan				
9.	Isi program mudah dimengerti oleh peserta didik				
10.	Isi cerita program berkaitan dengan materi ajar				

Revisi proposal dan instrumen validasi



**NASKAH PRODUKSI MEDIA AUDIO TIM PPL UNY  
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN (BPMRPK) YOGYAKARTA**



**Disusun oleh :  
Diany Roesma Pertiwi  
13105241048**

**PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

## GARIS-GARIS BESAR ISI PROGRAM MEDIA AUDIO

### IDENTIFIKASI NASKAH

Nama Program	:	Cerita Anak
Tema	:	Binatang
Judul Cerita	:	Monyet yang Pelupa
Sasaran	:	Peserta didik usia 4 – 6 tahun
Kompentensi Inti	:	KI-1, KI-2
Kompetensi Dasar	:	KD 1.2 Menghargai diri sendiri, oranglain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. KD 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
Tujuan	:	Siswa dapat menyimak dan menceritakan kembali cerita yang telah diperdengarkan
Lingkup Perkembangan	:	Perkembangan Bahasa
STPPA	:	<b>Bahasa</b> a. Memahami bahasa Memahami cerita yang diperdengarkan b. Mengungkapkan bahasa Mengetahui dan menirukan suara yang ada di dalam cerita
Indikator Audio	:	1. Peserta didik dapat menyebutkan nama binatang yang ada di dalam cerita 2. Peserta didik dapat menunjukkan sikap empati terhadap teman yang membutuhkan bantuan 3. Peserta didik dapat membedakan dan menirukan suara kera, suara burung, suara kepak sayap burung, bunyi gemericik air, bunyi gemuruh petir.
Format program	:	Cerita Anak

Durasi Audio	:	7 – 10 menit
Deskripsi materi	:	Program ini berupa cerita anak yang mengajarkan tentang pentingnya bertanggung jawab dan membantu orang lain yang membutuhkan bantuan, sehingga pendengar diharapkan dapat menerapkan perilaku bertanggungjawab dan tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari.
Produksi	:	Mahasiswa PPL UNY 2016 bekerjasama dengan Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan Kemendikbud
Pemain dan Karakter	:	1. Announcer : Bijaksana = Denna 2. Narator : Pandai bercerita, keibuan, = Ita 3. Kelinci : Pemalas tapi baik hati = Eha 4. Tupai : Ceria = Diany 5. Merpati : Bijaksana = Eggi 6. Monyet : Gesit, Pelupa = Fraga
Musik	:	Musik pembuka dan penutup Musik Transisi Musik penyeling Musik Pengiring
Sound effect	:	Suara burung Suara gemericik air Suara Monyet Suara kepa sayap burung Suara gemuruh petir

## **SINOPSIS**

Suatu pagi yang cerah, di halaman milik Paman Tobi, sedang terjadi percakapan antara tupai dan merpati. Entah apa yang dibicarakan, mereka membuat kelinci peliharaan milik paman Tobi terbangun. Ternyata, Keduanya sedang mencari dimana keberadaan si monyet ekor panjang. Namun, sudah beberapa lama mencari, monyet itu tetap tidak terlihat. Usut punya usut, Di hutan dekat rumah Paman Tobi, Seluruh penghuni hutan sedang kebingungan karena si monyet membawa kabur mahkota milik singa. Setelah hari menjelang sore, akhirnya mereka menemukan monyet sedang bersantai di pinggir sungai. Merpati dan tupai pun membawa monyet pergi ke hutan dan menemui singa.

Pesan moral yang dapat diperoleh dari cerita ini adalah pentingnya menghargai orang lain dan bagaimana kita bertanggung jawab terhadap apa yang telah diamanahkan kepada kita.

## **TREATMENT**

<b>No</b>	<b>Treatment</b>
1.	Musik / Tune pembuka
2.	Announcer membuka program dan menyampaikan identitas program
3.	Narator membuka cerita
4.	SFX suara burung
5.	Kelinci terbangun karena mendengar suara tupai dan merpati yang sedang bercakap-cakap
6.	Tupai dan merpati datang ke rumah kelinci untuk mencari monyet
7.	Kelinci bertanya mengapa tupai dan merpati mencari monyet
8.	Tupai dan merpati mengatakan bahwa monyet telah mencuri mahkota milik singa
9.	Tupai dan merpati menjelaskan kejadian monyet yang mencuri mahkota singa
10.	Kelinci akan membantu tupai dan merpati untuk menangkap monyet
11.	Tupai dan merpati pergi meninggalkan kelinci
12.	Narator mengajak pendengar untuk mendengar kelanjutan cerita
13.	SFX monyet
14.	Merpati dan tupai mencari monyet ke sungai
15.	SFX gemericik air
16.	Monyet lupa bahwa singa menitipkan mahkota kepadanya
17.	Tupai, merpati, dan monyet bersama-sama menuju rumah singa
18.	Musik
19.	Narator menyampaikan kesimpulan dan memberikan beberapa soal pada pendengar
20.	Announcer
21.	Musik / Tune penutup

## FULL SCRIPT

No	Pelaku / Musik / SFX	NARASI / KETERANGAN
1.	MUSIK	OPENING MEDIA AUDIO CERITA ANAK IN-UP-DOWN-BG
2.	ANN	Tim PPL BPMRPK UNY 2016 bekerja sama dengan Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan mempersembahkan media audio cerita anak
3.	MUSIK	MUSIK PENYELING CERIA
4.	NAR	Halo anak-anak, bagaimana kabar kalian hari ini? Kali ini, kita akan mendengarkan cerita berjudul <b>Monyet yang Pelupa</b> . Bagaimana ceritanya ? Mari kita dengarkan bersama
5.	MUSIK	MUSIK PENGIRING CERIA
6.	SFX	SUARA BURUNG
7.	NAR	Suatu pagi yang cerah di tepi hutan, seekor kelinci terbangun karena keributan di halaman rumah milik Paman Tobi.  Kelinci yang pemalas itu merasa terganggu. Ia pun keluar dari kandang dan menemui dua ekor hewan penghuni hutan sedang bercakap-cakap.
8.	SFX	SUARA BURUNG AS BG
9.	KELINCI	Aduh.. ada apa ini pagi-pagi sekali kalian sudah berisik, mengganggu tidurku saja.
10.	TUPAI	Ini sudah siang, Kelinci, Kamu pemalas sekali, matahari sudah tinggi kamu belum bangun.
11.	KELINCI	Oh ya? Biasanya aku bangun saat Paman Tobi memberiku makan. Aku pikir matahari belum terbit.

12.	MERPATI	Lihat itu Kelinci, sudah ada satu..dua..tiga..empat.. Empat wortel dan sayuran di dekatmu. Artinya Paman Tobi sudah datang
13.	TUPAI	Paman Tobi justru sudah ke ladang. Kamu saja yang pemalas haha
14.	KELINCI	Iya iya.. hari ini aku memang bangun kesiangan hehe. Ngomong-ngomong, apa yang sedang kalian lakukan?
15.	TUPAI	Kami sedang mencari monyet. Merpati bilang monyet masuk ke sini.
16.	KELINCI	Tidurku nyenyak sekali tadi, aku tidak mendengar suara apapun. Mungkin dia tidak di sini. Kenapa kalian mencari monyet?
17.	TUPAI	Aku juga sudah bilang begitu. Tapi Merpati tidak percaya.
18.	MERPATI	Hiih.. Aku benar-benar melihat monyet lari ke sini, merpati
19.	TUPAI	Tapi sampai sekarang kita belum menemukannya. Mungkin dia sudah bersembunyi di tempat lain. Ayo kita cari di tempat lain saja!
20.	KELINCI	Hei sebentar, Tupai. Memangnya kenapa kalian mencari Monyet? Mungkin aku bisa membantu (NADA BERTERIAK)
21.	MERPATI	Kau tahu, Kelinci? Monyet telah mencuri mahkota milik Singa!
22.	KELINCI	Apa? Sungguh berani sekali monyet ekor panjang itu (NADA JENGKEL) Bagaimana dia bisa mengambil mahkota milik singa?
23.	MERPATI	Tadi malam, singa pergi ke hutan seberang. Sebelum

		pergi, dia menitipkan mahkotanya pada Monyet.
24.	TUPAI	Tapi, ketika singa ingin mengambil kembali mahkotanya, monyet sudah menghilang. Seluruh penghuni hutan kebingungan. Lalu, singa meminta tolong pada kita semua untuk mencari Monyet.
25.	KELINCI	Aku juga akan membantu mencari Monyet. Kalau dia datang kemari, akan aku tangkap dia
26.	MERPATI	Haha.. kamu yang kecil seperti ini, mana mungkin bisa menangkap Monyet yang lincah bergerak kesana-kemari.
27.	TUPAI	Haha ada-ada saja kamu Kelinci. Lagipula, kamu kan terkurung di rumah yang kecil dan bau. Hiii
28.	KELINCI	Enak saja kamu! Rumahku ini sangat nyaman tahu
29.	MERPATI	Sudah-sudah! kami pergi dulu ya kelinci. Nanti kalau kamu melihat Monyet, beritahu kami ya
30.	MUSIK	MUSIK PENYELING
31.	NARATOR	Tupai dan Merpati pun pergi ke tempat lain mencari monyet. Mereka terus berkeliling hutan, ladang-ladang petani , bahkan hingga ke hutan yang paling gelap. Namun, monyet tidak ditemukan juga. Anak-anak, Kira-kira dimana Monyet bersembunyi ya?
32.	SFX	SUARA MONYET
33.	NARATOR	Hei tunggu.. kalian dengar suara itu? Mungkin itu suara monyet! Yuk kita cari tahu dari mana suara itu datang
34.	MUSIK	PENYELING CERIA
35.	TUPAI	Bagaimana ini, Merpati. kita sudah lama berkeliling, Hari sudah sore. Sepertinya juga akan turun hujan.



		Tapi belum ditemukan juga. Kita kembali ke rumah singa saja yuk! SFX : SUARA MONYET
36.	MERPATI	Sebentar sebentar. Apakah kamu mendengar suara barusan? Itu seperti suara Monyet. Dari arah sungai! Ayo kita kesana
37.	SFX	SUARA KEPAK SAYAP BURUNG
38.	TUPAI	Hei tunggu aku , jangan terbang terlalu cepat!
39.	MERPATI	Ayo cepat! Sebelum Monyet menghilang lagi. Aku tunggu di tepi sungai ya! (NADA BERTERIAK)
40.	PAUSE	2 DETIK
41.	SFX	GEMERICIK AIR
42.	MONYET	Aaah... segar sekali air sungai ini.
43.	SFX	SUARA KEPAK SAYAP BURUNG
44.	MERPATI	Hei Monyet! dari mana saja kamu? Kami semua mencarimu!
45.	MONYET	Oh hai Merpati! Kemari minumlah air ini! segar sekali. Rasanya capek sekali, aku baru saja pulang dari hutan sebelah, mencari makanan.
46.	SFX	SUARA NAFAS TERENGAH-ENGAH
47.	TUPAI	Heeei Monyet! Jangan pergi kamu! (TERIAK)
48.	MONYET	Hei Tupai! Kenapa kau terengah-engah begitu. Aku tidak pergi kemana-mana . Aku malah baru saja pulang. Ada apa sih kalian mencariku?
49.	MERPATI	Ya ampun.. Seluruh penghuni hutan kebingungan mencarimu, Monyet! Kamu kemanakan mahkota milik raja?
50.	MONYET	Ma..ma..mahkota apa?
51.	MUSIK	MUSIK PENGIRING MENEGANGKAN
52.	NAR	Anak-anak, ternyata monyet tidak ingat kalau singa

		<p>menitipkan mahkota padanya.</p> <p>Pelupa sekali ya si monyet! Tupai dan merpati sampai jengkel mendengarnya.</p>
53.	TUPAI	Kau ini benar-benar menjengkelkan! Kau tidak tahu? Kau lupa? Benar-benar kau ini!
54.	MONYET	<p>Sebentar.. Mahkota? Singa? Hhmm..</p> <p>Eh.. Yaampun mahkota miliki singa! Aku baru ingat! Aku takut mahkota itu hilang, lalu aku sembunyikan mahkota itu dirumahmu, Tupai. Aku benar-benar lupa, singa menitipkannya padaku.</p> <p>Aduh bagaimana ini...</p>
55.	TUPAI	Apaaa? Kau ini!
56.	SFX	SUARA GEMURUH PETIR
57	MERPATI	Ada-ada saja kau Monyet. Ya sudah, sebelum hujan turun, sekarang kita ke rumah singa dan menjelaskan semuanya saja. Ayoo..
58.	MUSIK	MUSIK PENGIRING CERIA
59.	NARATOR	<p>Begitulah cerita tentang monyet yang Pelupa.</p> <p>Pelajaran apa yang dapat kita ambil dari cerita ini?</p> <p>Yaa.. Kita harus bertanggungjawab pada apapun yang menjadi tugas kita. Misalnya.. Setelah bermain, kita harus merapikan mainan kita lagi. Atau, seperti cerita kera tadi.. Ketika teman atau saudara kita menitipkan barang, kita harus menjaga titipan tersebut dengan penuh tanggungjawab sampai pemiliknya mengambilnya kembali. Jangan sampai kita membuat orang lain menjadi kebingungan.</p> <p>Dan kita juga harus membantu siapapun yang membutuhkan bantuan kita.</p>

60.	SFX	MUSIK PENYELING CERIA
61.	NARATOR	Nah anak-anak, sekarang coba dengarkan suara ini.. suara apa ya?
62.	SFX	SUARA MONYET
63.	NARATOR	Hebat.. itu adalah suara monyet. Lalu kalau ini suara apa?
64.	SFX	SUARA GEMERICIK AIR
65.	NARATOR	Yaa. Itu adalah suara air sungai. Sekarang, siapa yang tahu suara apakah ini?
66.	SFX	SUARA GEMURUH PETIR
67.	NAR	Bagus.. itu suara petir. Lalu coba kalian tirukan suara ini
68.	SFX	SUARA BURUNG
69.	NAR	Hebat! Kalian semua pintar!
70.	MUSIK	MUSIK PENGIRING CERIA
71.	NARATOR	Anak-anak pintar semuanya, sampai disini dulu Ibu menemani kalian.. sampai jumpa di cerita yang lain. Dadah..
72.	MUSIK	MUSIK PENUTUP

**Lampiran**

**LAPORAN PELATIHAN PENYUSUNAN DESAIN DAN  
INSTRUMEN PENGKAJIAN PEMANFAATAN MEDIA AUDIO  
PEMBELAJARAN UNTUK PAUD**



**Disusun oleh :**

<b>Eha Julaela</b>	<b>13105241027</b>
<b>Melinda Dwi Setya H</b>	<b>13105241039</b>
<b>Diany Roesma Pertiwi</b>	<b>13105241048</b>
<b>Miftakhul Fitria</b>	<b>13105241058</b>
<b>Sulastri</b>	<b>13105244014</b>
<b>Fragananza Dwi P</b>	<b>13105244024</b>

**PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN  
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN**

**2016**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) 2016 mahasiswa Teknologi Pendidikan yang dilaksanakan di Balai Pengembangan Media Audio Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) menjadi peluang besar mahasiswa untuk memperoleh ilmu dan pengalaman. Salah satu tugas BPMRPK ialah melakukan pengkajian dan pengembangan model dan format media audio/radio pendidikan untuk seluruh jalur pendidikan. Sesuai dengan RENSTRA BPMRPK, pada tahun 2016 model yang dikembangkan yaitu untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

PPL tahun 2016 kali ini bertepatan dengan agenda BPMRPK dalam penyusunan desain dan instrumen pengkajian pemanfaatan media audio pembelajaran untuk PAUD yang bermaksud untuk menghasilkan desain dan instrumen evaluasi dampak model dan format media audio untuk PAUD pada ketiga model yang dikembangkan. BPMRPK mengembangkan tiga model media audio untuk PAUD, diantaranya Model Media Audio Gelaria (Gerak dan Lagu Anak Nusantara), Media Audio AKSI (Aku Kenal Suara Ini), dan Media Audio Permata (Permainan Tradisional Anak Nusantara).

Kegiatan penyusunan desain dan instrumen pengkajian dan pemanfaatan media audio pembelajaran untuk PAUD yang dilaksanakan di Hotel New Saphir Yogyakarta ini memberikan kesempatan bagi beberapa mahasiswa PPL untuk ikut berturut serta dalam acara tersebut.

### **B. TUJUAN**

1. Mengetahui bagaimana menyusun desain dan instrumen evaluasi
2. Memperoleh pengalaman
3. Meningkatkan kinerja pelaksanaan proker
4. Mempersiapkan skripsi

5. Meningkatkan motivasi
6. Menyusun kerangka naskah

**C. HASIL YANG DIHARAPKAN**

1. Hasil instrument yang disusun
2. Bisa menyusun butir observasi dan rubik penilaian
3. Pengetahuan menulis instrument bertambah
4. Validitas dan Reabilitas instrument telah teruji secara real

## **BAB II**

### **PELAKSANAAN**

#### **A. Strategi Pelaksanaan**

Pelaksanaan pelatihan perancangan desain dan instrumen dilaksanakan pada hari Rabu-Jumat, tanggal 20-22 Juli 2016. Pelatihan hari pertama dimulai dengan penyampaian materi oleh dua narasumber, kemudian dilanjutkan praktek pembuatan kisi-kisi, instrumen, dan rubrik penilaian di hari kedua. Hasil dari praktek di hari kedua kemudian dibahas di hari terakhir.

Strategi pelaksanaan pelatihan pada hari pertama Rabu 20 Juli 2016 dilakukan dengan ceramah dan presentasi dari Bapak Aristo Rahadi, M.Pd. hari Kamis 21 Juli strategi pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan diskusi, dimana dalam kegiatan tersebut terdapat 3 kelompok masing-masing membuat instrumen observasi evaluasi dampak pemanfaatan media audio untuk PAUD. Pada hari Jum'at 22 Juli 2016 strategi pelaksanaan dengan presentasi oleh Ibu Kulsum Nur Hayati, M.Pd tentang validasi dan finalisasi instrumen dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok mengenai validasi dan finalisasi instrumen .

#### **B. Pelaksanaan**

Pelatihan Pengkajian Desain dan Instrumen Pengkajian Pemanfaatan Media Audio Pembelajaran untuk PAUD dilaksanakan pada :

- 1) Hari/tanggal : Rabu - Jumat/20 - 22 Juli 2016
- 2) Tempat : Hotel New Saphir Yogyakarta

Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 3 hari, yang secara rinci dijabarkan sebagai berikut :

##### **1. Rabu 20 Juli 2016**

Pelatihan Pengkajian Desain dan Instrumen Pengkajian Pemanfaatan Media Audio Pembelajaran untuk PAUD di hari Rabu 20 Juli 2016 berlangsung mulai pukul 08.19 sampai 16.00 WIB di Hotel New Saphir

Yogyakarta. Pelatihan dihadiri 18 orang, terdiri dari 12 pegawai BPMRPK dan 6 guru PAUD.

MC : Sari L H, M.Pd

Moderator : Dr. Eka K. Purnama, M.Pd.

Narasumber : 2 Narasumber

Susunan acara :

a. Pembukaan

b. Sambutan

Sambutan oleh Bapak Wahyudi M.Si selaku Ketua Panitia Pelatihan dan Bapak Aristo Rahadi M.Pd

c. Materi I oleh Bapak Drs. Aristo Rahadi M.Pd

Penyampaian materi tentang Perancangan Evaluasi Pemanfaatan Media. Apa saja yang dibutuhkan, tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dan bagaimana proses evaluasi dilakukan.

d. *Coffeebreak*

e. Pengarahan atau penjelasan teknis oleh Ibu Kultsum NH M.Pd tentang Pelaksanaan Evaluasi Dampak Pemanfaatan Media Audio Pembelajaran model Gelaria, Permata, dan AKSI untuk Anak Usia Dini

Langkah-langkah evaluasi :

a. Penyusunan desain dan instrumen evaluasi dampak pemanfaatan model media audio untuk PAUD dilaksanakan tanggal 20 – 22 Juli 2016 di hotel new Saphir

b. Bimtek pemanfaatan media audio PAUD dilaksanakan di 8 lokasi, yaitu : Wonosari, Palembang, Purwakerta, Purwodadi, Bojonegoro, Palangkaraya, Gorontalo, dan Ternate

Merumuskan aspek-aspek kemampuan yang telah ditentukan

a. Menentukan variabel penelitian



- b. Merumuskan aspek-aspek yang telah dirumuskan : indikator → butir penilaian
- c. Mengembangkan rubrik penilaian
- d. Mengujicobakan instrumen
- e. Menganalisis validitas dan reliabilitas instrumen
- f. Menyusun instrumen penelitian

#### Metode Evaluasi

- a. Subjek Evaluasi
  - Jumlah pendidik : 96 orang
  - Jumlah peserta didik : 384 anak
- b. Tempat dan Waktu
  - 2 bulan di 8 propinsi
- c. Objek Evaluasi : Galeria, AKSI, Permata
- d. Pendekatan Penelitian
  - Eksperimen pemanfaatan media Audio pembelajaran PAUD
- e. Teknik Pengumpulan Data
  - Bimtek Pemanfaatan Model
  - Observasi
  - Kuesioner/wawancara
  - Catatan harian
- f. Teknik Analisis Data
- g. Uji coba instrumen
- h. Format Laporan Hasil Evaluasi
  - Pendahuluan
  - Kajian Pustaka
  - Metode
  - Hasil dan Pembahasan
  - Kesimpulan dan Saran

f. Materi II oleh Dr. Purwanto M.Pd tentang Pengembangan Instrumen, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data Evaluasi Dampak pemanfaatan Media Audio

g. Ishoma

h. Lanjutan Materi oleh Bapak DR. Purwanto, M.Pd

Dibagi tiga kelompok, Para peserta di setiap kelompok membuat butir-butir instrumen. Pelaksanaan evaluasi fokus pada evaluasi dampak pemanfaatan media :

- Evaluasi dampak adalah evaluasi media atas dasar kinerja media itu yakni adanya erubahan yang diharapkan
- Sampel Berkoerelasi adalah sampel yang dihubungkan sama, sebelum dan sesudah pemanfaatan media.

Contoh : evaluasi dampak pemanfaatan media gelaria terhadap kemampuan fisik motorik siswa TK Pedagogia.

- Perbandingan Sampel Independen adalah beberapa kelompok sampel yang berbeda diberikan media yang berbeda dan dilihat perbedaannya.

Contoh : perbedaan kemampuan berbahasa antara kelompok siswa yang diberikan media AKSI dengan kelompok siswa yang memanfaatkan media konvensional

TK ABA Sleman diberikan media AKSI (kelompok eksperimen)

TK ABA catur sleman diberikan media konvensional (kelompok kontrol)

Yang dimaksud beda signifikan ketika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$

i. *Coffeebreak*

j. Penutup

## **2. Kamis, 21 Juli 2016**

Waktu : 08.00 s/d 16.00

Tempat : Hotel New Saphir Yogyakarta

Moderator : Ibu Kulsum Nur Hayati, M.Pd

Jumlah Peserta: 12 Pegawai BPMRK dan 6 Guru PAUD

Notulen : 2 orang

Susunan Acara :

### **a. Pembukaan**

Acara dibuka oleh Ibu Kulsum Nur Hayati, M.Pd dengan sambutan kepada peserta Pelatihan Penyusunan Desain dan Instrumen Pengkajian Media Audio untuk PAUD. Acara dilanjutkan dengan penjelasan oleh Ibu Kulsum Nur Hayati, MPd mengenai Kisi-kisi instrument evaluasi tiap model, instrument observasi tiap model, dan Rubrik penilaian untuk setiap butir pengamatan.

### **b. Pelaksanaan**

Pukul 09.00 diadakan kerja kelompok dengan kegiatan menyusun desain dan instrument evaluasi model media audio PAUD (model 1, model 2 dan model 3). Terdapat 3 kelompok dalam pelatihan tersebut, dimana kelompok 1 diketuai oleh Drs. Sunarto, M.Pd, kelompok 2 diketuai oleh Bambang Edi P, ST, kelompok 3 diketuai oleh Windah NH, MA. Pukul 09.30 s/d 12.00 kerja kelompok merancang dan menyusun kisi-kisi instrument evaluasi, intrumen observasi dan rubrik penilaian tiap model media audio (AKSI, GELARIA, PERMATA). Pukul 12.00 s/d 13.00 isihoma.

Pukul 13.00 s/d 16.00 melanjutkan kerja kelompok dimana masing-masing menyusun kisi-kisi instrument dampak pemanfaatan media audio terhadap aspek perkembangan anak usia dini dengan format sebagai berikut:

- Mencermati dan memahami judul program yang akan digunakan untuk intervensi

- Menentukan dan merumuskan definisi konsep program
- Menentukan dan merumuskan definisi operasional program
- Menentukan dan merumuskan variabel, sub variabel dan menyusun indikator
- Menentukan jumlah butir pada setiap indikator, jumlah butir secara keseluruhan antara 25 sampai dengan 40 butir.
- Merumuskan butir-butir instrument sesuai indikatornya, menggunakan kalimat yang simple (singkat dan padat) pada setiap butir instrument observasi
- Menentukan dan mengembangkan rubrik penilaian untuk setiap butir pengamatan.

Setelah penyusunan kisi-kisi instrument evaluasi dampak pemanfaatan model media audio terhadap perkembangan anak usia dini selesai, setiap kelompok mengirimkan kisi-kisi dan instrumen tersebut kepada narasumber melalui email.

### **3. Jumat, 22 Juli 2016**

Waktu : 08.45-10.30 WIB

Tempat : Hotel New Saphir Yogyakarta

Pengisi Acara : Ibu Kulsum Nur Hayati, M.Pd

Jumlah Peserta: 12 Pegawai BPMRK dan 6 Guru PAUD

Notulen : 2 orang

Susunan Acara:

#### **a. Pembukaan**

Pelaksanaan acara pelatihan hari terakhir, Jum'at 22 Juli 2016 dibuka oleh Ibu Kulsum Nur Hayati, M.Pd. dilanjutkan dengan penjelasan mengenai validasi dan finalisasi instrumen sebelum ujicoba instrumen.

b. Pelaksanaan

Pada pukul 09.30 diadakan diskusi kelompok bersama mengenai validasi dan finalisasi instrumen sebelum diadakannya ujicoba instrumen.

c. Penutup

Pada pukul 10.30 acara ditutup oleh Bapak Drs. Wahyud, M.Si dengan menyampaikan hasil dan kesimpulan dari kegiatan pelatihan penyusunan desain dan instrumen pengkajian pemanfaatan media audio untuk PAUD

### **C. HASIL YANG DIPEROLEH**

Dalam pelatihan berkelanjutan tentang pengkajian desain dan instrumen untuk evaluasi pemanfaatan media audio, mahasiswa memperoleh wawasan dan menambah ilmu pengetahuan mengenai penyusunan desain dan instrumen evaluasi pemanfaatan media audio untuk PAUD. Selain ilmu, mahasiswa juga mendapatkan pengalaman mengenai kebersamaan dan berdiskusi kelompok bersama Guru PAUD dan para ahli media audio dari BPMRPK.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan observasi sebelumnya, disampaikan bahwa provinsi sulawesi barat masih minim akan pemanfaatan media audio pembelajaran untuk anak usia dini, karena tidak adanya listrik untuk mendukung lancarnya media audio tersebut disebarluaskan. Kurangnya SDM berpengaruh terhadap kinerja pengajar, contohnya dengan teknologi sudah maju seperti ini mereka masih membutuhkan pelatihan untuk membuat power point.

Pembentukan hasil rangkuman berdasarkan penelitian terhadap 6 TK sebagai uji coba instrumen dengan menggunakan 3 model yaitu Gelaria, Permata dan Aksi. Adapun 6 TK yang dijadikan sasaran ialah :

1. TK Pedagogia
2. TK ABA Tegalsari
3. TK ABA 4 Wonosari
4. TK Among Putro Bantul
5. TK ABA Sleman
6. TK ABA Candi Sleman

Berdasarkan pelaksanaan uji cobanya yaitu :

1. Tgl 23-25 Juli 2016 Uji coba instrumen ke 6 TK tersebut
2. Tgl 27 Juli 2016 Surveyor BPMRPK langsung melakukan observasi ke 6 TK tersebut.
3. Justifikasi penilaian oleh surveyor dengan guru pendamping
4. Jumlah data minimal sama dengan 30 responden anak usia dini

#### **B. Saran**

1. Uji coba bisa dilakukan 2 kali dengan menargetkan waktu secara efisien.

2. Kedisiplanan waktu yang kurang efektif, sehingga menyebabkan acara berlangsung lebih lama dari biasanya
3. Untuk tahun depan bisa dikembangkan kembali.

## DAFTAR PROGRAM AUDIO

### REVIEW PRODUK BPMRPK TAHUN PRODUKSI 2008

No	Judul	Durasi	Model Media Audio
1.	Pencuri	10 : 09	MAPK Bahasa Indonesia SMP
2.	Pertemuan Dua Hati	17 : 21	MAPK Bahasa Indonesia SMP
3.	Pudarnya Pesona Cleopatra	25 : 27	MAPK Bahasa Indonesia SMP
4.	Raja yang Bijaksana	16 : 38	MAPK Bahasa Indonesia SMP
5.	Rawa Bamboo yang angker	14 : 30	MAPK Bahasa Indonesia SMP
6.	Sihir Hujan	19 : 53	MAPK Bahasa Indonesia SMP
7.	Simpanse Cerdas Kabur	12 : 52	MAPK Bahasa Indonesia SMP
8.	Ungu Seungu Hatiku	11 : 05	MAPK Bahasa Indonesia SMP
9.	Tangis	14 : 04	MAPK Bahasa Indonesia SMP
10.	Attention Please	25 : 50	MAPK Bahasa Inggris SMP
11.	Come On You Can Do It	20 : 47	MAPK Bahasa Inggris SMP
12.	Leaves Your Messages	21 : 07	MAPK Bahasa Inggris SMP
13.	Sorry What Did You Say	26 : 07	MAPK Bahasa Inggris SMP
14.	Wow Cooking Time	20 : 13	MAPK Bahasa Inggris SMP
15.	You Look Charming	21 : 49	MAPK Bahasa Inggris SMP
16.	Heard About the Sale	17 : 53	MAPK Bahasa Inggris SMP
17.	Hello My Name Is Alya	17 : 35	MAPK Bahasa Inggris SMP
18.	Hungry.. Hungry	18 : 32	MAPK Bahasa Inggris SMP
19.	Im Sorry For That	20 : 18	MAPK Bahasa Inggris SMP
20.	Is It Good, What Do You Think	21 : 25	MAPK Bahasa Inggris SMP
21.	Lets Greet Others	18 : 28	MAPK Bahasa Inggris SMP
22.	May I Have Some Ice Cream	19 : 41	MAPK Bahasa Inggris SMP
23.	School Holidays	18 : 25	MAPK Bahasa Inggris SMP
24.	Snow Maiden	14 : 46	MAPK Bahasa Inggris SMP
25.	Snow White	23 : 02	MAPK Bahasa Inggris SMP
26.	Spare Time	14 : 48	MAPK Bahasa Inggris SMP
27.	That's What Im Waiting For	17 : 12	MAPK Bahasa Inggris SMP



28.	Well Done, Lina	16 : 38	MAPK Bahasa Inggris SMP
29.	Where can I Find It	23 : 48	MAPK Bahasa Inggris SMP

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK (MEDIA AUDIO PENDIDIKAN KREATIF)**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Pencuri
Durasi	:	10 : 09
Sasaran	:	SMP Kelas IX
Tujuan	:	Peserta didik mampu menentukan unsur-unsur drama
Kompetensi Dasar	:	Mengidentifikasi unsur-unsur drama
Indikator	:	Mampu menentukan unsur-unsur drama dalam sebuah cerita
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	19 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Unsur-unsur drama terdiri dari tokoh, penokohan/perwatakan, alur, latar, dan setting. Melalui cerita berjudul Pencuri ini, peserta didik harus dapat menemukan unsur-unsur drama yang terkandung di dalam cerita tersebut.

Agar peserta didik lebih paham, program media audio ini juga dilengkapi sesi diskusi dan pertanyaan terkait materi unsur-unsur drama.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK (MEDIA AUDIO PENDIDIKAN KREATIF)**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Pertemuan Dua Hati
Durasi	:	17 : 21
Sasaran	:	SMP
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat menentukan ketepatan vokal dan intonasi pemain dalam memerankan tokoh berdasarkan karakter yang seharusnya.
Kompetensi Dasar	:	Menentukan Vokal dan Intonasi pelaku drama
Indikator	:	Mampu menentukan vokal dan intonasi pelaku drama
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	20 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Dalam program MAPK berjudul Pertemuan Dua Hati ini, pendengar dapat belajar tentang vokal dan intonasi bersama Kak Lando dan murid-muridnya. Mereka belajar tentang vokal dan intonasi dengan memperaktekkan sebuah drama dengan beberapa tokoh seperti Kepala Sekolah dan Bu Suci. Melalui penjelasan Kak Lando, pendengar dapat memahami bagaimana vokal dan intonasi pemain drama.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK (MEDIA AUDIO PENDIDIKAN KREATIF)**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Pudarnya Pesona Cleopatra
Durasi	:	25 :27
Sasaran	:	SMP Kelas IX
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami isi cerita dan menentukan penokohan dari penggalan cerita yang telah didengar
Kompetensi Dasar	:	Penokohan setiap pelaku
Indikator	:	Mampu menentukan penokohan setiap pelaku dalam sinopsis novel Pudarnya Pesona Cleopatra karya Habiburrahman El Sirazi
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	21 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Pendengar diperdengarkan sebuah sinopsis novel karya Habiburrahman El Sirazi berjudul Pudarnya Pesona Cleopatra. Novel ini bercerita tentang kehidupan sang tokoh utama yang menikah dengan wanita yang tidak ia inginkan. Melalui novel tersebut, pendengar diminta untuk menentukan siapa tokoh utama, tokoh sampingan, dan sifat-sifatnya melalui gambaran kehidupan tokoh, serta perilaku dan jalan pikiran.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK (MEDIA AUDIO PENDIDIKAN KREATIF)**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Raja yang Bijaksana
Durasi	:	16 :38
Sasaran	:	SMP Kelas IX
Tujuan	:	Siswa dapat mengidentifikasi topik Tokoh Idola dari cerita yang diperdengarkan
Kompetensi Dasar	:	Menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas tokoh, keunggulan, dan alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai
Indikator	:	Memahami identitas tokoh idola , memahami keunggulan tokoh idola
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	22 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program audio ini berisi dua potongan cerita dengan topik Tokoh Idola, yang di dalam cerita digambarkan melalui tokoh Sultan Yogyakarta, Sri Sultan Hamengkubuwono X. Dari cerita-cerita tersebut, Siswa diberi beberapa pertanyaan terkait dengan cerita tersebut. memiliki dipimpin oleh Sultan Hamengkubuwono ke X yang sangat dikagumi oleh rakyat Yogyakarta.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Rawa Bamboo yang Angker
Durasi	:	14 : 30
Sasaran	:	SMP Kelas IX
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat menentukan latar tempat, waktu, dan sosial dari sebuah cerita pendek
Kompetensi Dasar	:	Memahami wacana lisan melalui cerita dengan dapat mengidentifikasi latar tempat, waktu, dan sosial
Indikator	:	Mengidentifikasi latar tempat, waktu dan sosial
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	25 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio berjudul Rawa Bamboo yang Angker berisi cerita tentang rencana Haikal dan teman-temannya berencana untuk memancing di Rawa Bamboo yang angker. Dari cerpen tersebut, pendengar dapat belajar tentang pengertian latar tempat, waktu, dan sosial serta latar pendukungnya. Agar dapat lebih paham, program ini juga berisi beberapa pertanyaan tentang materi terkait.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Sihir Hujan
Durasi	:	19 :53
Sasaran	:	SMP
Tujuan	:	Siswa diharapkan mampu menemukan citraan penglihatan, citraan pendengaran, dan perabaan di dalam puisi
Kompetensi Dasar	:	Memahami wacana sastra melalui kegiatan mendengarkan puisi dan
Indikator	:	Mampu mengidentifikasi citraan penglihatan, pendengaran, dan perabaan dalam puisi
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	26 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program Sihir Hujan ini berisi kutipan puisi yang digunakan untuk menentukan pencitraan puisi, yang terdiri dari pencitraan penglihatan, pendengaran, dan perabaan. Program ini juga berisi dialog tentang pencitraan puisi. Setelah mendengarkan kutipan puisi dan berdiskusi dengan guru, pendengar dapat menyalakan program audio kembali untuk mendengarkan penjelasan lebih lanjut mengenai pencitraan puisi.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Simpanse Cerdas Kabur
Durasi	:	12 :52
Sasaran	:	SMP kelas IX
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat menilai pembacaan laporan
Kompetensi Dasar	:	Memahami wacana lisan berbentuk laporan
Indikator	:	Menganalisis laporan Menanggapi isi laporan dalam aspek pelafalan
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	27 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program audio ini berisi sebuah penggalan berita yang mengabarkan seekor Simpanse berusia 37 tahun kabur dari kandangnya di kebun binatang. Suatu laporan dikatakan dapat mempengaruhi emosi pendengar apabila memperhatikan lafal, jeda, intonasi, dan tekanan.

Melalui program ini, pendengar dapat memahami isi laporan dari pembacaan laporan dan sesi diskusi.

**LEMBAR PREVIEW**



**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Ungu Seungu Hatiku
Durasi	:	11 :05
Sasaran	:	SMP kelas IX
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengungkapkan laporan pertunjukan
Kompetensi Dasar	:	Laporan Pertunjukan
Indikator	:	Dapat mengidentifikasi sistematika laporan Dapat mengidentifikasi pokok-pokok laporan
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	28 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif ini berisi potongan-potongan naskah laporan. Pendengar diharapkan dapat menemukan sistematika dan pokok-pokok pesan yang terkandung dalam laporan. Program ini berfungsi sebagai media pendamping sehingga siswa dapat tetap mendengarkan penjelasan dari guru.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Tangis
Durasi	:	14 :04
Sasaran	:	SMP kelas IX
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami dan menghayati gagasan yang disampaikan oleh tokoh dalam bermain drama serta dapat mengungkapkan gagasan melalui bermain peran.
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan pikiran melalui bermain peran
Indikator	:	Bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa Mengidentifikasi pokok-pokok gagasan
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	29 Juli 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Media audio berjudul Tangis ini berisi kisah di sanggar teater dengan beberapa tokoh seperti Ratna, Kak Landung, Sabda, dan teman-temannya. Mereka memainkan peran dari sebuah drama. Setelah mendengarkan program ini, pendengar diharapkan dapat bermain peran sesuai dengan naskah yang ada

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Attention Please
Durasi	:	25 : 50
Sasaran	:	SMA
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi berbagai informasi dalam teks pengumuman
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan makna gagasan dalam teks tulis fungsional pendek sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar
Indikator	:	Mengidentifikasi berbagai informasi dalam teks fungsional pendek berbentuk pengumuman ( <i>announcement</i> )
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	1 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Melalui program ini siswa dapat memahami isi dan kebahasaan dalam pengumuman melalui beberapa dialog. Siswa juga dapat melatih kemampuannya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diperdengarkan. Program juga dilengkapi dengan pembahasan sehingga siswa dapat lebih memahami materi.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Come On You Can Do It
Durasi	:	20 : 47
Sasaran	:	SMP Kelas IX
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi mengungkapkan kepastian dan atau keraguan berdasarkan dialog yang didengar.
Kompetensi Dasar	:	Merespon makna yang terdapat dalam percakapan pendek sederhana secara akurat dan lancar : meminta dan memberi kepastian, serta mengungkapkan dan menanggapi keraguan.
Indikator	:	Merespon ungkapan meminta dan memberi kepastian, Merespon ungkapan mengungkapkan dan menanggapi keraguan.
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	1 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio berisi beberapa dialog tentang ungkapan kepastian dan keraguan. Program di lengkapi dengan pembahasan. Sehingga pada setiap akhir dialog siswa dapat menjawab pertanyaan yang ada di lembar kerja, kemudian mencocokkannya dengan jawaban yang benar. Program juga dilengkapi sesi diskusi, dimana siswa dapat mendengarkan beberapa ungkapan yang mengungkapkan kepastian dan keraguan

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Leaves Your Message
Durasi	:	21 : 07
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan menyampaikan pesan dengan bahasa inggris
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan makna yang terdapat dalam teks lisan fungsional sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
Indikator	:	Menyampaikan pesan singkat ( <i>Short Message</i> )
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	2 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program berisi dialog antara Isti dan peneriman telfon. Setelah mendengar dialog tersebut, siswa dapat menjawab pertanyaan di lembar kerja, kemudian didiskusikan pada sesi selanjutnya. Melalui program ini, pendengar diharapkan dapat memahami informasi yang terkandung dalam pesan singkat.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Sorry What Did You Say
Durasi	:	26 : 07
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami, menghayati, dan menemukan ungkapan-ungkapan <i>asking for explanation</i>
Kompetensi Dasar	:	<i>Asking for Explanation</i>
Indikator	:	Mengungkapkan makna dalam percakapan
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	2 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program audio pembelajaran kreatif ini berisi dialog tentang gagasan-gagasan dalam sebuah drama. Pemahaman pendengar dapat diperdalam melalui sesi diskusi dan penjelasan guru.



**PREVIEW  
MODEL MAPK  
PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Wow Cooking Time
Durasi	:	20 : 13
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat
Kompetensi Dasar	:	Merespon makna yang terdapat dalam monolog pendek sederhana secara akurat dan lancar dalam teks berbentuk <i>procedure</i> dan <i>report</i> .
Indikator	:	Mengidentifikasi pesan dan langkah-langkah pembuatan dalam teks berbentuk <i>procedure</i> .
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	3 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program ini berisi dialog antara Wati dan Ida yang akan memasak kue. Dalam dialog tersebut, terdapat berbagai informasi penting yang harus diperhatikan agar dapat menjawab pertanyaan di lembar kerja. Untuk memperdalam pemahaman, di sesi selanjutnya terdapat pembahasan dan diskusi tentang *procedure text*.



**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	You Look Charming
Durasi	:	21 : 49
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengungkapkan pujian
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan makna dalam percakapan pendek sederhana secara akurat dan lancar untuk berinteraksi dan menyatakan kekaguman
Indikator	:	Mengidentifikasi pesan dan ungkapan pujian / kekaguman dari dialog yang diperdengarkan
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	3 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program audio pembelajaran kreatif ini berisi materi tentang mengungkapkan pujian atau kekaguman yang dijelaskan melalui potongan-potongan dialog. Siswa juga dapat memahami materi terkait dalam sesi diskusi dan pembahasan oleh narator.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Heard About The Sale
Durasi	:	17 : 53
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi ungkapan tentang meminta , memberi dan menyangkal informasi.
Kompetensi Dasar	:	Merespon makna yang terdapat dalam percakapan sederhana secara akurat dan lancar untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang meliputi : meminta, memberi, menolak jasa, meminta, memberi, menolak barang, mengakui, mengingkari fakta, dan meminta dan memberi pendapat.
Indikator	:	Mengidentifikasi ungkapan tentang meminta, memberi, dan menyangkal informasi.
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	3 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program ini berisi beberapa dialog yang mengandung materi tentang *asking* , *giving*, dan *refusing information*. Dalam dialog – dialog tersebut, terdapat informasi yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan dalam lembar kerja. Siswa dapat memperdalam pengetahuannya dalam sesi selanjutnya, yaitu sesi diskusi.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Hello My Name is Alya
Durasi	:	17 : 35
Sasaran	:	SMP Kelas VII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami materi <i>introducing oneself</i> dan <i>somenone else</i>
Kompetensi Dasar	:	Menyusun teks lisan sederhana untuk menyatakan, menanyakan, dan merespon pengenalan diri sendiri dan orang lain dengan sederhana, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
Indikator	:	Mengidentifikasi, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan teks pengenalan diri dan orang lain.
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	4 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program ini berisi dialog antara Azka, Alya, Nisa, dan Wangga dengan materi tentang pengenalan diri sendiri dan orang lain. Dialog-dialog tersebut berisi pesan-pesan penting yang digunakan untuk mengerjakan pertanyaan di lembar kerja. Program ini juga dilengkapi pembahasan lengkap yang akan kalian dengar di akhir program.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Hungry.. Hungry.. Hungry
Durasi	:	18: 32
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat
Kompetensi Dasar	:	Mendengarkan : Mengungkapkan makna dalam percakapan pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat yang melibatkan tindakan meminta, memberi, dan menolak pendapat, dan menawarkan / menerima / menolak sesuatu
Indikator	:	Mengidentifikasi pesan dalam dialog <i>asking and giving things</i>
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	4 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program Media Audio Pembelajaran Kreatif ini berisi beberapa dialog tentang ungkapan meminta dan memberikan barang, makanan, atau minuman. Setelah mendengarkan dialog, siswa harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan dialog tersebut.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Im Sorry For That
Durasi	:	20 : 18
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengungkapkan dan merespon permintaan maaf ( <i>apologizing</i> )
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan dan merespon makna tindak tutur yang menyatakan ungkapan permintaan maaf.
Indikator	:	Mengidentifikasi pesan yang terkandung dalam dialog
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	4 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program Media Audio Pembelajaran Kreatif ini berisi beberapa dialog terkait permintaan maaf. Melalui dialog ini, pendengar diharapkan dapat mengidentifikasi pesan dan menemukan ungkapan permintaan maaf. Dalam program ini juga terdapat sesi diskusi tentang ungkapan maaf, sehingga siswa dapat lebih paham

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Is It Good, What Did You Think
Durasi	:	26 : 07
Sasaran	:	SMP Kelas IX
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami dan mengekspresikan materi <i>asking for and giving opinions</i>
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan makna dalam percakapan pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat yang melibatkan tindakan meminta, memberi, dan menolak pendapat.
Indikator	:	Mengidentifikasi dan memahami pesan yang terkandung di dalam dialog tentang <i>asking for and giving opinions</i>
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	5 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif berisi beberapa dialog antara Dinda dan Handi tentang ungkapan meminta dan memberi pendapat tentang sesuatu. Setelah mendengarkan contoh percakapan, siswa dapat lebih memahami materi dalam sesi diskusi dan latihan dengan menirukan ungkapan-ungkapan dalam meminta dan memberi pendapat.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Lets Greet Others
Durasi	:	26 : 07
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami, mengungkapkan ungkapan-ungkapan sapaan
Kompetensi Dasar	:	Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada ungkapan <i>sapaan</i> , pamitan, ucapan terimakasih, dan permintaan maaf, serta responnya, sesuai dengan konteks penggunaannya
Indikator	:	Mengidentifikasi fungsi social ungkapan sapaan, Mengidentifikasi struktur teks ungakapan sapaan, Menerapkan unsure kebahasaan yang berkaitan dengan ungkapan sapaan.
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	5 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif ini berisi beberapa dialog yang berisi ingkapan-ungkapan yang sering diucapkan saat menyapa seseorang, seperti hello, good morning, how are you, how are you doing, how do yo do, see you, dan sebagainya. Program ini dilengkapi pembahasan dari pertanyaan yang ada di lembar kerja.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	May I Have Ice Cream
Durasi	:	19 : 41
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan mengekspresikan ungkapan meminta atau menawarkan sesuatu.
Kompetensi Dasar	:	Merespon dan mengekspresikan makna dalam percakapan sederhana secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur dalam <i>asking for, and offering something</i> .
Indikator	:	Memahami pesan dalam dialog Mengekspresikan ungkapan meminta dan menawarkan sesuatu
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	5 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif ini berisi percakapan antara pengunjung dan pelayan restoran tentang meminta dan menawarkan sesuatu barang. Dengan mendengarkan dialog dan sesi diskusi, siswa akan lebih paham tentang materi tersebut.



**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	School Holiday
Durasi	:	18 : 25
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi makna setuju dan tidak setuju yang terkandung dalam program
Kompetensi Dasar	:	Merespon makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal sederhana tentang <i>agreement</i> dan <i>disagreement</i> .
Indikator	:	Mengidentifikasi Informasi umum dan faktual dari dialog yang didengar.  Mengungkapkan respon ungkapan <i>agreement</i> dan <i>disagreement</i>
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	5 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif ini berisi potongan-potongan dialog yang didalamnya terkandung ungkapan *agreement* dan *disagreement*. Melalui dialog tersebut, pendengaran diharapkan dapat menemukan pesan dan ungkapan-ungkapan setuju dan tidak setuju.

Selain itu, program ini juga dilengkapi dengan sesi diskusi dan pembahasan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi terkait.



**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Snow Maiden
Durasi	:	14 :46
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami pesan yang terkandung dalam cerita Snow Maiden dari Rusia
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam teks berbentuk <i>recount</i> dan <i>narrative</i>
Indikator	:	Mengungkapkan makna pesan melalui bentuk <i>recount</i> dan <i>narrative</i>
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	9 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif ini berisi cerita dengan tokoh utama bernama Snow Maiden yang terbentuk dari salju. Snow maiden merupakan cerita rakyat yang berasal dari Rusia. Cerita bermula ketika kedua orangtua Snow Maiden membuat sebuah patung perempuan dari salju dan tiba-tiba patung tersebut berubah menjadi manusia. Snow Maiden tumbuh hingga dewasa ketika tiba-tiba tubuhnya mencair ketika bermain api bersama teman-temannya.

Dari cerita tersebut, pendengar diharapkan dapat mengidentifikasi pesan yang terkandung di dalam cerita tersebut.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Snow White
Durasi	:	23 :02
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami inti pesan dari cerita yang diperdengarkan
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam teks berbentuk <i>recount</i> dan <i>narrative</i>
Indikator	:	Mengungkapkan makna cerita dalam bentuk teks <i>recount</i> dan <i>narrative</i>
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	9 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif ini berisi dongeng tentang Snow White yang selalu diburu oleh ratu jahat karena kecantikannya. Ratu ingin menjadi yang tercantik di seluruh negeri, namun cermin ajaib miliknya selalu mengatakan bahwa Snow White adalah yang tercantik. Karena merasa tersaingi, ratu selalu menggunakan berbagai cara untuk membunuh Snow White. Hingga pada akhirnya, Snow White benar-benar berada dalam tidur yang panjang karena memakan apel beracun. Para kurcaci yang tinggal dengan Snow White

merasa sedih. Kemudian mereka memasukkan Snow White ke dalam peti kaca, jauh di dalam hutan. Hingga suatu hari, seorang pangeran menemukan peti tersebut. Melihat kecantikan gadis dalam peti tersebut, seakan tersihir pangeran mencium bibir Snow White dan tak di duga-duga, Putri Salju kembali hidup, dia terbangun dan menemukan cinta sejatinya.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Spare Time
Durasi	:	14 :48
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami ungkapan <i>like and dislike</i>
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional ( <i>to get things done</i> ) dan interpersonal (bersosialisasi) sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat dan lancar yang melibatkan tindak tutur : menyatakan suka dan tidak suka
Indikator	:	Mengungkapkan ekspresi <i>like and dislike</i> , Menjawab pertanyaan seputar <i>like and dislike</i>
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	8 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif ini berisi percakapan antara Emil dan teman-temannya tentang apa yang mereka suka dan tidak suka pada saat waktu luang. Banyak ungkapan yang mewakili suka atau tidak suka yang terkandung dalam program tersebut. Siswa juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara dengan menirukan ungkapan-ungkapan tersebut. Di akhir program, terdapat beberapa pertanyaan terkait dengan pesan-pesan penting yang terkandung di dalam dialog.





**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	That's What Im Waiting
Durasi	:	17 : 12
Sasaran	:	SMP Kelas VIII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami ungkapan meminta dan memberi persetujuan
Kompetensi Dasar	:	Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional ( <i>to get things done</i> ) dan interpersonal (bersosialisasi) sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat dan lancar yang melibatkan tindak tutur : meminta dan memberi persetujuan
Indikator	:	Mengidentifikasi ungkapan meminta dan memberi persetujuan dari dialog
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	8 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif berisi beberapa dialog antara Nana-Titi, dan Rino-Tomas tentang materi memberi dan meminta persetujuan. Melalui dialog tersebut, siswa dapat menemukan pesan dan ungkapan-ungkapan dalam meminta dan memberi persetujuan. Dalam sesi selanjutnya, terdapat pembahasan dan diskusi, sehingga siswa dapat lebih memahami materi.

**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Well done, Lina
Durasi	:	16 : 38
Sasaran	:	SMP Kelas VII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan menirukan ungkapan memberi selamat.
Kompetensi Dasar	:	Merespon makna dalam percakapan transaksional ( <i>to get things done</i> ) dan interpersonal (bersosialisasi) yang menggunakan ragam bahasa lisan sangat sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur : <i>mengidentifikasi ungkapan memberi selamat</i> .
Indikator	:	Mengidentifikasi ungkapan memberi selamat Menirukan ucapan selamat
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	8 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

**B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif berjudul “Well done, Lina” ini berisi percakapan antara Lina si juara lari dan teman-teman sekelasnya. Ucapan selamat dapat berupa selamat atas keberhasilan seseorang atau saat peristiwa/momen tertentu. Untuk dapat memahami apa saja ungkapan selamat, siswa harus mendengarkan program ini dengan cermat, melalui sesi diskusi dan pembahasan.



**LEMBAR PREVIEW**  
**MODEL MAPK**  
**PRODUKSI BPMRPK KEMDIKBUD TAHUN 2008**

**A. IDENTIFIKASI PROGRAM**

Judul Program	:	Where Can I Find It
Durasi	:	23 : 48
Sasaran	:	SMP Kelas VII
Tujuan	:	Siswa diharapkan dapat memahami pesan dan mengucapkan ungkapan meminta dan memberi informasi serta ungkapan terimakasih
Kompetensi Dasar	:	Merespon makna dalam percakapan transaksional ( <i>to get things done</i> ) dan interpersonal (bersosialisasi) yang menggunakan ragam bahasa lisan sangat sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur : <i>meminta dan memberi informasi, mengucapkan terima kasih,</i>
Indikator	:	Mengidentifikasi ungkapan meminta dan memberi informasi, serta terimakasih Mengidentifikasi pesan yang terkandung di dalam dialog Melengkapi dialog tentang ungkapan meminta dan memberi informasi serta mengucapkan terima kasih yang diperdengarkan
Previewer	:	Diany Roesma Pertiwi
Tanggal Preview	:	9 Agustus 2016
Instansi	:	Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY

## **B. RINGKASAN**

Program media audio pembelajaran kreatif ini berisi dialog tentang meminta dan memberi informasi antara Alya dan Nisa. Pesan-pesan penting yang terkandung dalam dialog harus diperhatikan agar pendengar dapat memahami tentang ungkapan meminta dan memberi informasi sekaligus dapat mengisi lembar kerja siswa. Selain potongan-potongan dialog, dalam program juga terdapat sesi diskusi dan pembahasan yang dapat menambah pemahaman siswa tentang materi terkait.